POR SÓLO 3,95€

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

PORTUGAL 3,95€

SÓLO PARA ADICTOS AL PC



¡¡DE LOS CREADORES DE EMPIRE EARTH!!

EMPIRES

La nueva era de la estrategia

¡¡POR FIN LLEGÓ!! LO ANALIZAMOS PARA TI

TOMB RAIDER

EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

¿Era esto lo que esperabas?

REPORTAJE

2003: El año de la acción

Los juegos que no te puedes perder

¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!

FAR CRY

¡¡Un derroche de adrenalina!!

SOLUCIONES COMPLETAS

THE FROZEN THRONE Y TOMB RAIDER

Previews, reviews, guías y trucos para más de 50 juegos

ESTE MES 8 DEMOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

EL SECRETO DE EA SPORTS

FIFA 2004

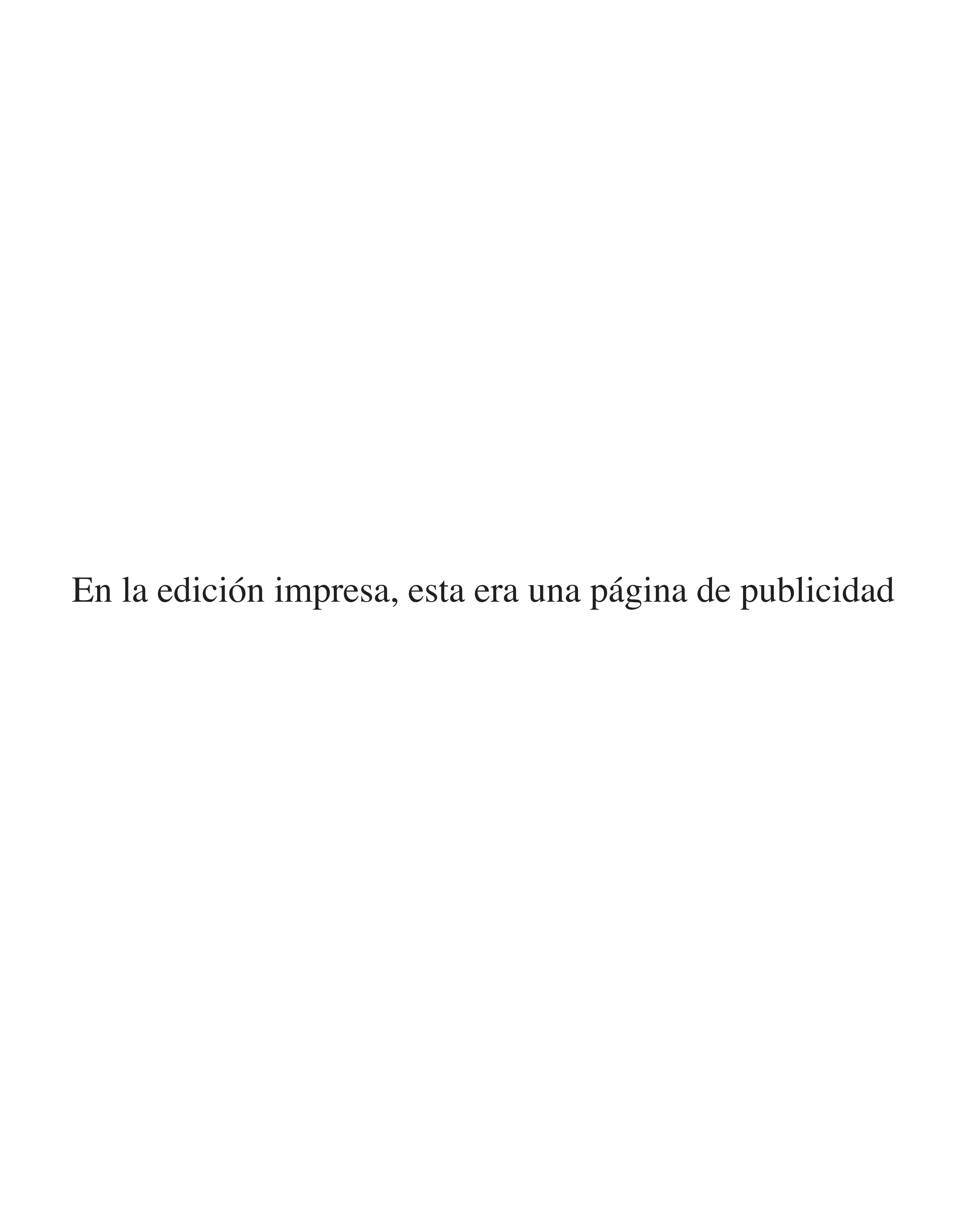
Pasión por el fútbol

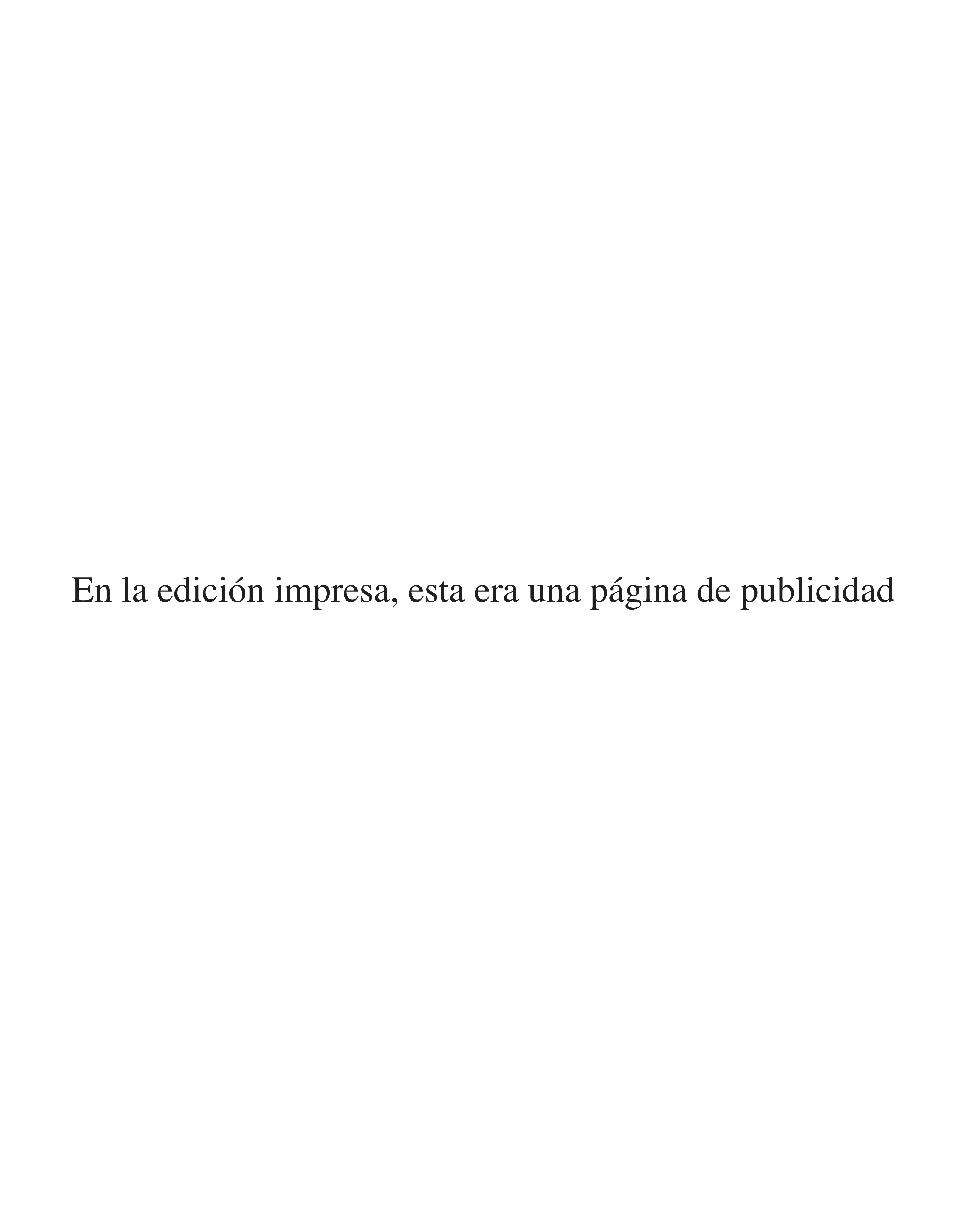


AÑO XIX Número 103



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Editorial

HOY POR HOY





Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Hacer Historia

La memoria me suele jugar malas pasadas. A veces creo recordar alguna característica sobre un determinado juego con el que me divertía de lo lindo hace años, y al jugar de nuevo con él me doy cuenta que una cierta "idealización" del mismo me había hecho recordar cosas que no eral del todo acertadas. Sin embargo, cuando este juego es uno de esos grandes clásicos que han marcado un punto de inflexión en la historia de su género, no me suelo encontrar con esa, llamémosla, decepción.

Un ejemplo. Aprovechando su reedición, y que la segunda parte está en camino (y hay "mono" de Max) me he puesto de nuevo manos a la obra con «Max Payne». Y no falla. El tiempo bala sigue siendo como lo recordaba. La historia y los diálogos, tan buenos como antes. Y la diversión y la jugabilidad, de lo mejor.

A veces, también me ocurre lo mismo pero en sentido inverso. Me pongo a jugar con una versión de preview de un juego, y empiezo a intuir (no siempre acierto, claro, pero en muchas ocasiones tampoco fallo) que tiene todas las papeletas para convertirse en un clásico. Para hacer Historia, en resumen.

> *"¿Qué necesita un juego para hacer Historia y convertirse en un clásico?"*

No he podido pensar otra cosa cuando hemos jugado este mes con «Empires», la portada del número que tienes entre manos. Y es que, pese a no ser un título revolucionario, define de forma tan precisa lo que debe ser un gran juego de estrategia, que uno no puede de más que descubrirse ante el talento de Rick Goodman. ¿Será alzado al Olimpo de los clásicos? Eso, sólo tú puedes decidirlo.

No es el único ejemplo que te vas a encontrar en este número de Micromanía. O, al menos, eso pienso. Echa un vistazo a los reportajes que te hemos preparado sobre «Far Cry», y sobre la revolución que se avecina en el mundo de la acción 3D. Encontrarás, y quizá coincidas con mi punto de vista, muchos títulos que pueden marcar esa inflexión, definiendo un cambio de rumbo en el modo de diseñar y hacer juegos.

Claro que, también pasan cosas un poco "raras" con los clásicos. Como fan de Lara Croft, no puedo menos que decir que su última aventura me produce tanta atracción como rechazo. Veo un gran diseño de juego, y una mala puesta en práctica, además plagada de "bugs". Claro que, quizá es otro modo de hacer Historia, quién sabe. ¿Por qué no me cuentas, en tu opinión, qué se necesita para hacer Historia en el videojuego?

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J. Vilallonga, M.J. Cañete, Marimar G. G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

11/2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER AG

Sumario

CONTENIDOS

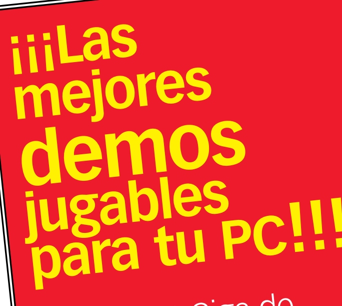
ESTE MES...



THE FROZEN THRONE La primera expansión para «Warcraft III» ya está aquí. ¿Cómo es?



EMPIRES Descubre el juego que está llamado a convertirse en la nueva referencia en la estrategia.



26

■ FAR CRY **Descubrimos para ti todo lo que hay que saber sobre el desarrollo de «Far Cry», un juego que va a dar mucha guerra en el mundo de la acción.**

68

■ TOMB RAIDER **Lara ha llegado (por fin). Pero, ¿ha merecido la pena la espera? Averígualo.**



118

■ ENEMY TERRITORY **Te damos las claves para jugar mejor con esta joya del multijugador.**



54

■ LOS NUEVOS JUEGOS DE ACCIÓN **Los juegos que van a cambiar el mundo de la acción, y el porqué.**

Índice por juegos

Desde la redacción



Santiago Tejedor

El tercero y definitivo

La saga está a punto de completarse. «Commandos 3» será el último de una trilogía que se ha convertido en el mayor emblema del software desarrollado en España. En consecuencia, Pyro Studios ha dado a «Commandos 3» todo aquello que los anteriores no tenían para hacer el juego definitivo. El asalto final a Berlín tendrá una jugabilidad más accesible, incluirá más misiones orientadas a la acción y nos someterá a situaciones imprevistas. Pero lo más importante es que por fin incorporará la opción multijugador en dos modalidades de juego distintas.



Cada jugador controlará su propio grupo de soldados, lo que nos permitirá disponer de un especialista para resolve cualquier situación.

El modo multijugador obliga a los jugadores a sacar partido a las habilidades de cada personaje para vencer.

Presentado el multijugador de «Commandos 3»

¡El asalto final!

El modo multijugador del esperado «Commandos 3» planteaba interrogantes que por fin se desvelan. Con ello, Pyro ha querido dar respuesta a las demandas de los fans de la serie.

▶NOVEDADES ▶PYRO STUDIOS ▶EIDOS ▶ESTRATEGIA ▶SEPTIEMBRE 2003



Los interiores de los edificios resultarán ideales para ocultarse y tender emboscadas.

El pasado día 3 de Julio, en Madrid, Pyro Studios reclamó nuestra atención para presentarnos el modo multijugador de «Commandos 3: Destination Berlin». A pesar de que estaba confirmado desde hacía tiempo, hasta la fecha se sabía bien poco de su verdadera naturaleza y de las opciones que incluirá.

Así, hemos saber que podrá enfrentar hasta 12 jugadores en dos modalidades. Por un lado está la opción “deathmacht”, en la que, cada jugador controlará su propio comando de soldados con el objetivo de derrotar a los efectivos de los demás jugadores rivales.

La otra modalidad será la de “capturar la bandera”, aunque en realidad exigirá a cada jugador conquistar varios puntos identificados con banderas para vencer. Ambas modalidades podrán jugarse bien en Internet o a través de una red local, con cualquiera de los mapas incluidos en el juego. Todos ellos, son escenarios de cruciales batallas de la 2ªG.M. En el juego multiusuario se contemplan tácticas de emboscada, sigilo y sabotaje que aportan profundidad estratégica al combate.




Las diferentes tropas preparan el asalto a la fortaleza.

«Cossacks II» nos enfrenta a Napoleón

Europa en guerra

▶N. JUEGOS ▶GSC GAME WORLD, CDV ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶FINALES DE 2004

Cossacks II: Napoleonic Wars» se inspira en las batallas que tuvieron lugar en el siglo XIX en Europa, otorgando un especial protagonismo a aquellas que vieron a Napoleón al frente de los ejércitos franceses. El juego nos permitirá ponernos al frente de una de las seis grandes potencias del momento (Inglaterra, Francia, Austria, Rusia, Prusia o Egipto) y controlar su destino en decenas de épicas batallas recreadas con gran lujo de detalles, hasta el punto de encontrarnos en pantalla con 64.000 unidades. Gracias a un original sistema de control con comandantes, podremos conducir a la victoria a tan ingente cantidad de tropas.


Nuestro personaje no es ni mucho menos un letal agente secreto, pero tendrá recursos para enfrentarse al enemigo con algo más que chiripa.

Un antihéroe se cuela en «No One Lives Forever»

Malo por un día

▶N. JUEGOS ▶MONOLITH PRODUCTIONS, VIVENDI UNIVERSAL ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004

Ambientado entre los dos juegos «No One Lives Forever, Contract J.A.C.K. (Just Another Contract Killer)» es un juego independiente, que no necesitará de ninguno de los otros dos para funcionar. En él, asistiremos a los hechos que suceden entre el final de la primera aventura y el comienzo de la segunda, aunque en esta ocasión no en la piel de la agente Cate Archer, sino en la de John Jack, una especie de antihéroe perteneciente al H.A.R.M. que debe acabar con una potente organización criminal italiana. El juego abandonará ligeramente el sistema de camuflaje de los otros dos y se decantará más por la acción pura y dura, algo que se podrá comprobar en la potencia del apartado multijugador, con una buena oferta de modos de juego.

La amenaza procede de X²

El ladrón redimido


El juego en «X2» integra exploración, combates y comercio.

▶NUEVOS JUEGOS ▶EGOSOFT, KOCH MEDIA ▶TODAS, PC ▶SIMULADOR ESPACIAL ▶OCTUBRE 2003

El universo de «X2» tiene ocho años de vida, en los que Egosoft ha trabajado creando un mundo virtual en el que la exploración, el comercio y la guerra están a la orden del día. Así ocurre en este juego, en el que asumimos el papel de un ladrón capturado. El descubrimiento de una nueva raza alienígena complicará la existencia pacífica de los humanos... Y la nuestra.

Nueva expansión para «Los Sims»

Magia potagia

▶N. JUEGOS ▶MAXIS, EA GAMES, ELECTRONIC ARTS ▶PC ▶SIMULADOR ▶ OCTUBRE 2003

Cuando aún disfrutamos de «SuperStar», ya se anuncia la llegada de otra expansión, «Magia Potagia». Como se puede sospechar, con esta expansión conseguiremos que nuestros "sims" realicen una amplia variedad de hechizos para mejorar sus relaciones amorosas, castigar a vecinos molestos o simplemente para divertirnos con sus efectos. Pero cuidado, a veces la magia se puede volver contra nosotros si no tomamos las debidas precauciones.


Con esta expansión podremos hacer levitar a la gente con el hechizo adecuado.

Última hora

JUST FLIGHT ha creado un añadido para «MS Flight Simulator 2002» de nombre «727 Professional», que nos permitirá disfrutar al detalle del vuelo con este clásico de la aviación comercial que este año cumple 40 años de existencia.

BATTLEFIELD VIETNAM es el nombre del próximo juego de acción para PC de Electronic Arts, que saldrá a la venta a finales de año. Está ambientado en la guerra del sudeste asiático, con la calidad y el nivel propios de la saga «Battlefield».

MULTIAVENTURA es el nombre de un pack que ha lanzado recientemente FX Interactive para PC, compuesto por tres de las mejores aventuras gráficas de los últimos años: «Runaway A Road Adventure», «The Longest Journey» y «Traitor's Gate». Se trata de una estupenda ocasión para hacerse con estos sensacionales juegos.

C&C GENERALS será ampliado el próximo otoño con una expansión que tiene el título de «Zero Hour». Ofreciendo nuevos escenarios y unidades con los que poner en práctica nuevas estrategias, la expansión comprenderá quince misiones y nueve ejercitos comandados por otros tantos generales.

ALONE IN DARK, la película basada en la famosa serie de videojuegos, estará interpretada por el actor Christian Slater en el papel de Edward Carnby según se ha hecho público recientemente. El rodaje ha comenzado en Julio, en Vancouver.

Breves

TERRAFORGE ha anunciado que está finalizando el desarrollo de Asgard Gaming Community, una tecnología que permitirá la creación de partidas online multiplataforma a las que se podrá acceder desde PC, Mac, PS2, GC y PDA.

MICROSOFT ha anunciado que dejará de fabricar periféricos de la conocida gama Sidewinder de joysticks, gamepads y volantes. Los más recientes estarán en las tiendas hasta agotar existencias.

SHADOWLANDS, es la expansión en la que lleva trabajando Funcom 18 meses para «Anarchy Online». Saldrá a la venta el próximo 26 de agosto, duplicando el contenido actual de este juego online.

STAR WARS GALAXIES ha retrasado su lanzamiento en Europa hasta una fecha sin determinar, aunque es probable que se demore hasta ya entrado el 2004.

■ Las secuencias de mates y entradas a canasta contarán con nuevas animaciones que supondrán mayor espectáculo en el desarrollo del juego.

Raúl López es la imagen de «NBA Live 2004»

Espectáculo sobre la cancha

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA SPORTS ▶PC, PS2, XBOX, NGC ▶DEPORTIVO ▶OCTUBRE 2003

El juego por excelencia de baloncesto en los últimos años ultima algunos detalles para su puesta de largo. Entre ellos, el jugador que servirá de imagen para la carátula en España, honor que tras disfrutar sobre estrellas de la NBA como Kevin Garnett, Tim Duncan o Jason Kidd, este año ha recaído en Raúl López, joven promesa que debutará en los Utah Jazz la próxima campaña, después de haber sido elegido en el puesto 24 de la primera ronda del draft en el año 2001.

El juego promete mejores gráficos, animaciones más suaves y detalladas, con nuevos movimientos y una mejorada inteligencia artificial en los rivales con la que intentarán evitar las clásicas "rutinas" de ataque, puntos débiles que permiten derrotar al PC fácilmente. Además, «NBA Live 2004» contará con una localización completa al castellano en sus correspondientes versiones para PC, PlayStation 2 y Xbox.

■ El exjugador del Real Madrid afrontará su primera temporada en la NBA siendo la imagen del juego en España.

Un F-16 en la serie «Flight Simulator»

Ídolos del aire

▶NUEVOS JUEGOS
▶LAGO, JUST FLIGHT
▶PC
▶SIMULADOR
▶AGOSTO 2003



■ En la cabina manejamos todo como si estuviéramos allí.

El F-16 es uno de los aviones de combate preferidos por los pilotos de medio mundo. Un avión que en sus 29 versiones diferentes (incluyendo los modelos A, C y D) es posible pilotarlo gracias a esta expansión para «Combat Flight Simulator 3» y «Flight Simulator 2002» –en breve saldrá un parche para hacerlo compatible con la versión 2004–. Gráficamente los aparatos están recreados a la perfección, con muchos detalles que gustarán a los aficionados. La cabina cuenta con ocho paneles en 2D y posee todos los controles del avión real. No se le puede pedir más rigor.



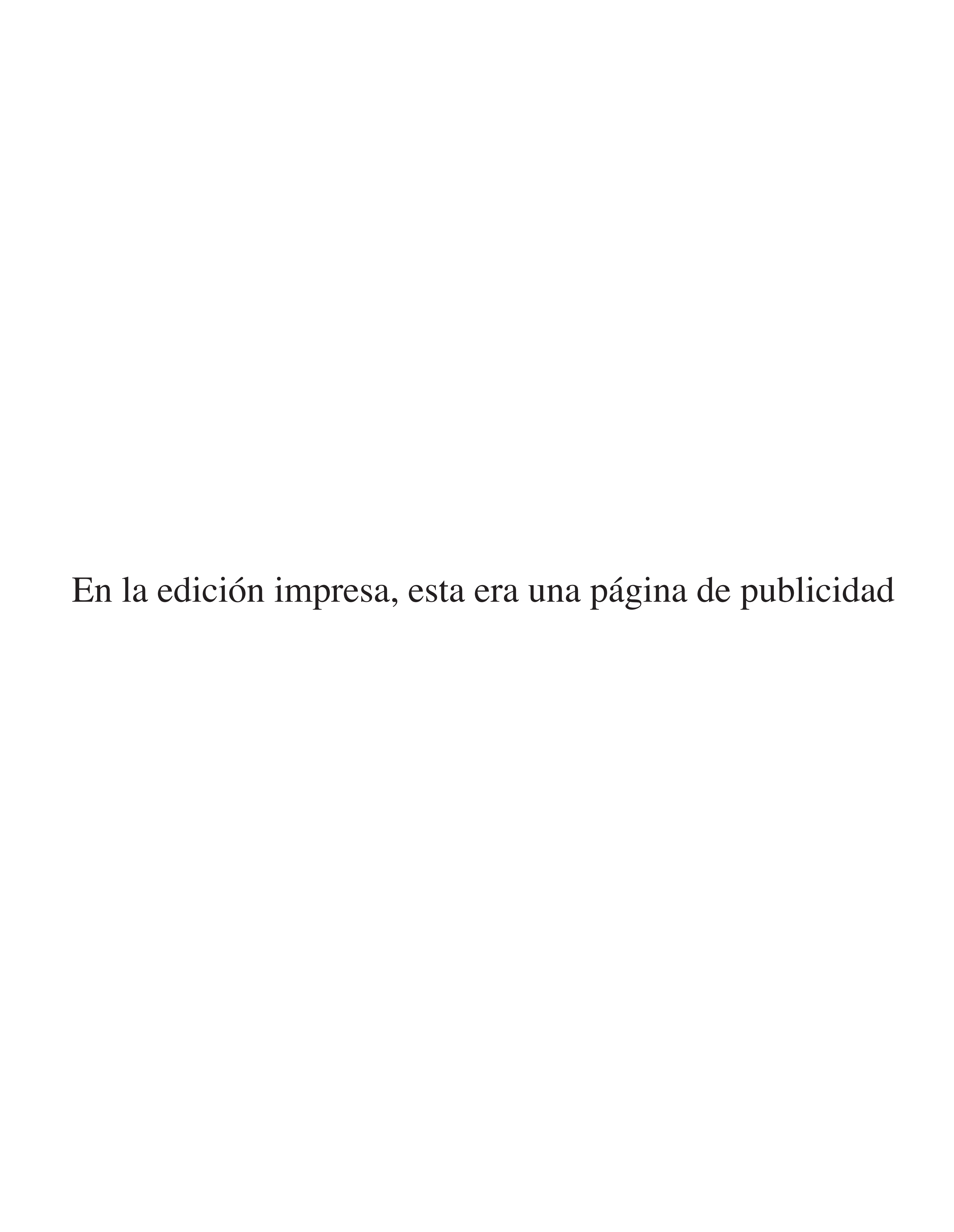
■ Los jugadores podrán usar hechizos para mutar en peligrosas bestias como este reptil.

Primera expansión para «Dungeon Siege»

Aventuras en el trópico

▶N. JUEGOS ▶MAD DOC, GAS POWERED GAMES, MICROSOFT ▶PC ▶ROL ▶DICIEMBRE 2003

Legends of Aranna» es el nombre de la expansión de «Dungeon Siege» –para muchos, el mejor juego de rol del pasado año 2002– gracias a la cual los seguidores del juego podremos disfrutar de más hechizos y objetos que recolectar a lo largo de la aventura, nuevas zonas que explorar, enemigos a los que combatir y personajes a los que ayudar. De nuevo en el reino de Ehb, nos adentraremos en la isla tropical de Aranna, en la que deberemos resolver un antiguo misterio, que nos llevará, entre otros lugares, a una espectacular jungla en la que dar un paso en falso supone la muerte casi segura. Para llevar a cabo el reto que supone esta nueva campaña, podremos elegir, gracias a un nuevo hechizo, la posibilidad de transmutar a nuestro personaje en un poderoso gigante, un lobo, un monstruo de lava e incluso un troll. Todo ello para que la aventura por las tierras de Aranna sea más emocionante y divertida si cabe de lo que ha sido nuestro recorrido por Ehb. Y todo ello disponible en castellano a partir del 5 de diciembre.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Novalogic crea «Joint Operations»

Pura magia

▶NUEVOS JUEGOS ▶NOVALOGIC ▶PC ▶ACCIÓN ▶DICIEMBRE 2003



■ A pie, en jeep, en barco o helicóptero deberemos compenetrar los movimientos para ganar.

Enmarcado en Indonesia en un futuro cercano, «Joint Operations» nos traslada a un país que está a punto de desintegrarse debido a los movimientos separatistas nacidos en su interior. Dichos movimientos han conseguido armas de gran calibre con las que extender el terror y la ola de violencia está matando a miles de personas inocentes, además de perjudicar los intereses comerciales de occidente. Como miembros del grupo Joint Operations o bien como soldados separatistas de Indonesia, tendremos a nuestra disposición una gran cantidad de vehículos y armas en lo que, en palabras de Lee Milligan, presidente de Novalogic, "es la guerra del futuro". La sincronización de fuerzas por tierra, mar y aire será clave en el juego para proporcionar la victoria al jugador.

Acuerdo entre Eidos y Sapphire

Atracción total

▶INDUSTRIA ▶EIDOS, SAPPHIRE ▶PC ▶TARJETAS GRÁFICAS ▶AGOSTO 2003

En un acuerdo sin precedentes en la industria del videojuego, Eidos y Sapphire han unido sus esfuerzos de cara a ofrecer al consumidor final un producto especial. Así, a partir del mes de agosto, todas las tarjetas gráficas de gama media y alta de la firma Sapphire, dotadas con los procesadores gráficos de ATI incorporarán gratuitamente un juego completo con la última aventura de Lara Croft, «Tomb Raider Angel of Darkness». Entre los modelos que gozarán de esta mejora podemos destacar, entre otros, la Radeon 9600 y 9800 de las series Atlantis y Atlantis Pro –incluyendo la versión de 256 MB, así como la serie Ultimate y los productos multimedia de Sapphire "La Bestia" All-in-Wonder.



Los **más** esperados

Este mes incorporamos a nuestra lista «Max Payne 2», uno de los juegos candidatos a convertirse en la próxima referencia del género acción, junto con «Half-Life 2», «Far Cry» y «Doom 3». Hay movimiento en el orden de la lista, pero todos están cada vez más cerca de la fecha de lanzamiento. Gran parte de ellos estarán concentrados en un otoño que promete venir calentito.

PARRILLA DE SALIDA

Jedi Knight: Jedi Academy
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LUCASARTS, ACTIVISION
Falta muy poco para cumplir nuestro sueño de convertirnos en caballero Jedi. ¿Quién puede resistirse a la Fuerza?

Deus Ex 2. Invisible War
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM, EIDOS
Ya va faltando menos para poder disfrutar de este juego que promete darle una buena sacudida al acomodado género del rol y aportar un estilo de juego inédito al género.

Commandos 3. Destination Berlin
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, EIDOS
La conclusión de la celebrada saga de estrategia y táctica de Pyro avanza a pasos agigantados hacia su lanzamiento.

Tron 2.0
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH, BUENAVISTA INTERACTIVE
Pensabas que conocías tu PC, pero cuando descubras «Tron 2.0» no podrás resistirte a entrar en el sistema.



CALENTANDO MOTORES

Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶OCTUBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION
Ahora que hemos jugado con la versión de preview nos quedan muy pocas dudas de que Empires va a ser el no va más de la estrategia, ¿quieres apostar...?

Half-Life 2
▶OCTUBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE, SIERRA
Quizá crees que ya nada puede sorprenderte pero «Half-Life 2» lo hará, y te encandilará como a nosotros.

Halo: Combat Evolved
▶OCTUBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Si ya era uno de los títulos más ansiados en PC, la primera beta de «Halo» es toda una promesa de diversión.

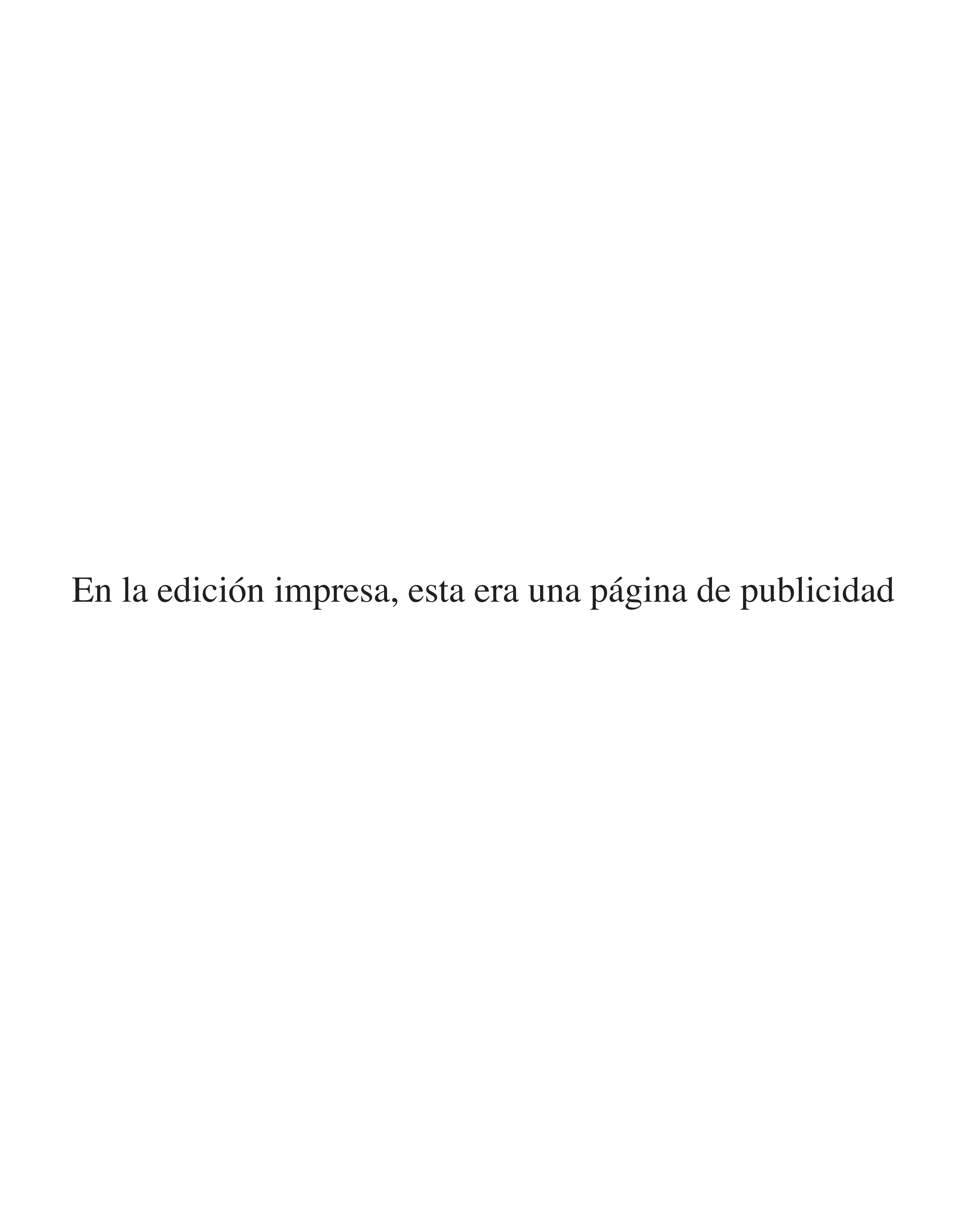
Far Cry
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK, UBI SOFT
«Far Cry» es uno de los aspirantes a convertirse en un nuevo referente del género y un ejemplo de tecnológica aplicada al software de entretenimiento.

EN BOXES

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶REMEDY, TAKE 2
«Max Payne 2» ha despertado toda nuestra atención augurando acción, dramatismo y un realismo insólito. Pero lo mejor es que no sólo va a ser mejor que el original sino que puede superar ampliamente todo lo que cabría esperar de él en tecnología, jugabilidad y profundidad en su guión.

Black and White 2
▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
La segunda entrega del mejor simulador de dios está en el mismo camino que el juego original. Puede convertirse en uno de los más grandes del género.

Doom III
▶FINAL 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id, ACTIVISION
Aunque las novedades sobre su desarrollo se suceden con cuentagotas la llegada de «Doom III», es, con toda probabilidad, la que mayor expectación genera.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



■ La lucha contra poderosas naves y otros ingenios mecánicos será el día a día si eliges encarnarte en un humano.

«Terminator 3» fiel a la trilogía del cine

Hasta la vista, baby

▶N. JUEGOS ▶CLEVER'S GAMES, ATARI ▶PC ▶ACCIÓN ▶DICIEMBRE 2003

La nueva entrega la serie cinematográfica "Terminator" ya tiene su correspondiente juego para compatibles. Además de la historia del filme que sirve de base para el modo de juego indivual, –en que le robamos el papel a Arnold Schwarzenegger con su voz y todo–, «T3: War of The Machines» también incluirá un modo multijugador para 32 personas, con el que podrán enfrentarse las máquinas de SkyNet con los humanos de Tech Com, cada grupo formado por ocho clases diferentes, con distintas habilidades y limitaciones. En escenarios recreados de la película, asistiremos a grandes batallas entre ambos bandos por la supervivencia, manejando incluso diversos vehículos armados, –también de la película– para aumentar la diversión.

Breves

EN LA DIRECCIÓN WWW.LOSSIMS.COM se puede descargar para PC gratuitamente un añadido de nombre «Operación Triunfo», con los cantantes del popular concurso de televisión.

FIST ALPHA es el nombre de la primera expansión del juego de PC «Vietcong», que saldrá al mercado el próximo mes de septiembre, con siete misiones individuales más ocho mapas multijugador.

ENEMY TERRITORY, el último juego de la serie «Wolfenstein», que se ha distribuido gratuitamente ha sido ampliado con un editor de mapas que disponible ya en numerosas páginas de Internet.

CAPCOM ha anunciado que publicará el juego de Cinemaware «Robin Hood: Defender of the Crown» para PC, reedición del clásico de los años 80 que nos trasladaba a la Inglaterra de las justas, asedios a castillos y duelos con espadas.

Firefly Studios anuncia «Space Colony»

Más allá del Sistema Solar

▶NUEVOS JUEGOS ▶REBELLION,WANADOO ▶PC, XBOX,PS2 ▶ARCADE/ESTRATEGIA ▶FINALES 2003

La colonización de nuevos planetas es la base del nuevo juego de Firefly, creadores del aclamado «Stronghold». En una curiosa mezcla que incorpora elementos de simuladores de vida, gestión de recursos y construcción de edificios, y representado en un mundo tridimensional visible en perspectiva isométrica, «Space Colony» nos plantea el reto de, partiendo de la nada, aprovechar las posibilidades de cada mundo que visitemos, de modo que nuestros colonos prosperen en su vida diaria, la base sea mejor y atraiga gente de otros planetas y sobre todo, podamos defendernos de ataques exteriores. De todo ello, lo más complicado posiblemente sea manejar los estados de ánimo de los colonos que pueblan la base, pues como sucede en juegos como «Sim City 4», a medida que crece en número se vuelve más complicado satisfacer las necesidades y deseos de todo el mundo.


■ Los colonos que habiten en la base tendrán personalidad propia.

Abandonan Blizzard varios de sus fundadores

Se quedan en cuadro

▶INDUSTRIA ▶BLIZZARD ▶PC ▶DESARROLLO JUEGOS

A finales del pasado mes de junio, Bill Ropper (portavoz) y otros tres de los fundadores de Blizzard North –Erich Schaefer, Max Schaefer y David Brevik–, decidieron abandonar la compañía debido a la situación económica que atraviesa Vivendi, propietaria de la misma. Desde hace varios meses, Vivendi trata de vender su negocio completo de ocio digital, pero hasta el momento no ha prosperado ninguna oferta, a pesar de existir varias compañías interesadas en hacerse con el talento de Blizzard. Estos cuatro pesos pesados de la industria han trabajado en los dos juegos de «Diablo» así como en la expansión del último de ellos y ahora se plantea la duda de cómo afectará su marcha a «World of Warcraft». Por ahora, en Blizzard han nombrado nuevo jefe de desarrollo a Rick Seiss para la división North –anteriormente programador jefe–, para hacerse cargo y liderar el desarrollo de los importantes proyectos que la compañía tiene en marcha.

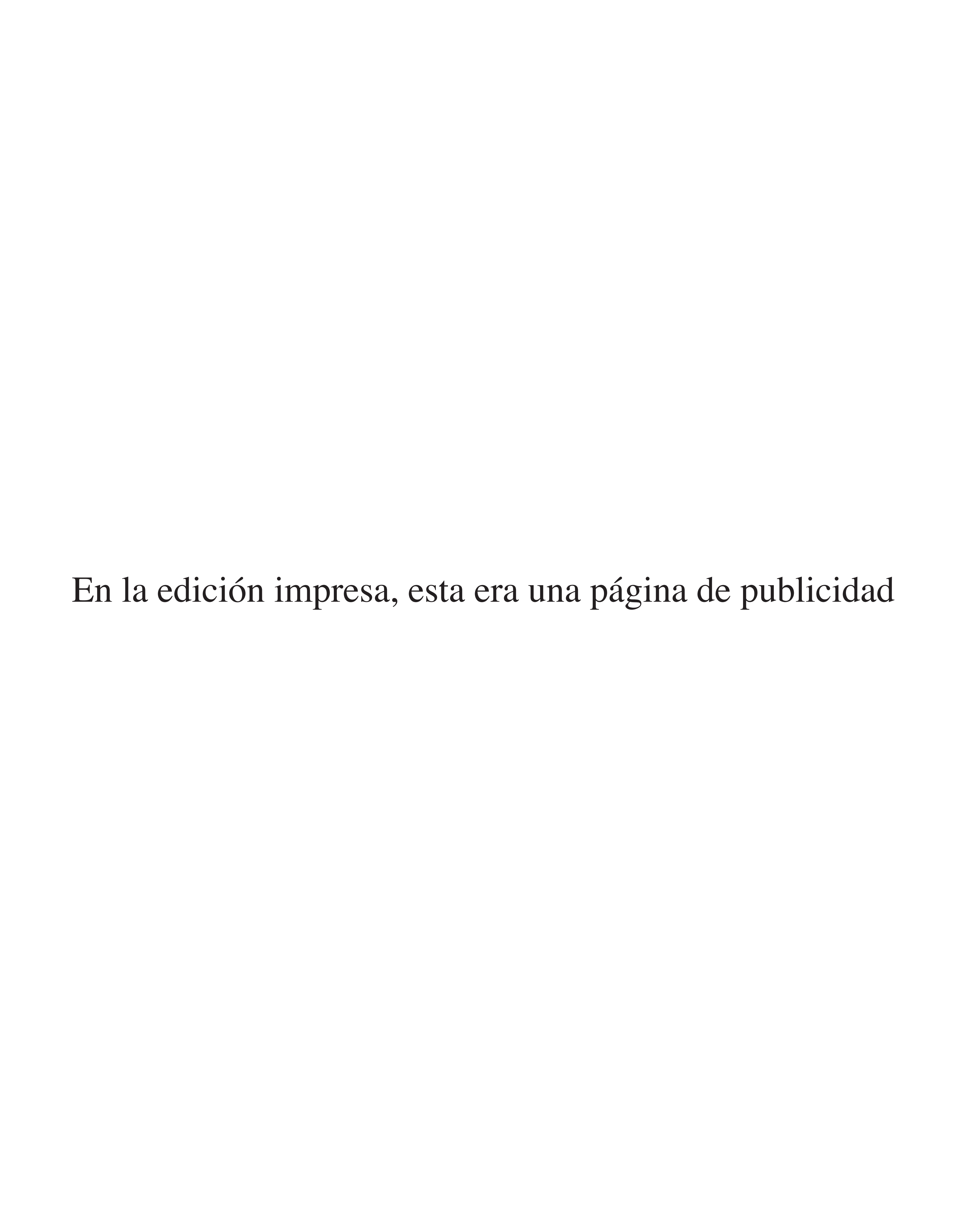
EA prepara «Rugby 2004»

Patada a seguir

▶N. JUEGOS ▶HB STUDIOS, EA SPORTS, ELECTRONIC ARTS ▶PC, PS2



Un total de 20 selecciones dando cabida a más de 1.500 jugadores en total, estarán presentes en el próximo juego de rugby de EA. Con ellos podremos participar en los más prestigiosos torneos, como la Copa del Mundo o el Cinco Naciones, así como disputar partidos amistosos e incluso crear ligas propias, y jugar en cualquiera de los 65 estadios reales modelados en 3D. A estas impresionantes cifras hay que añadir que el sistema de control se ha simplificado al estilo de juegos como «FIFA» o «MADDEN», para hacer la experiencia más accesible para todos los usuarios.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Fiscal, juez y verdugo

Judge Dredd: Dredd vs Death



- PC,XBOX,PS2,GAMECUBE
- NDA
- ACCIÓN
- OTOÑO 2003

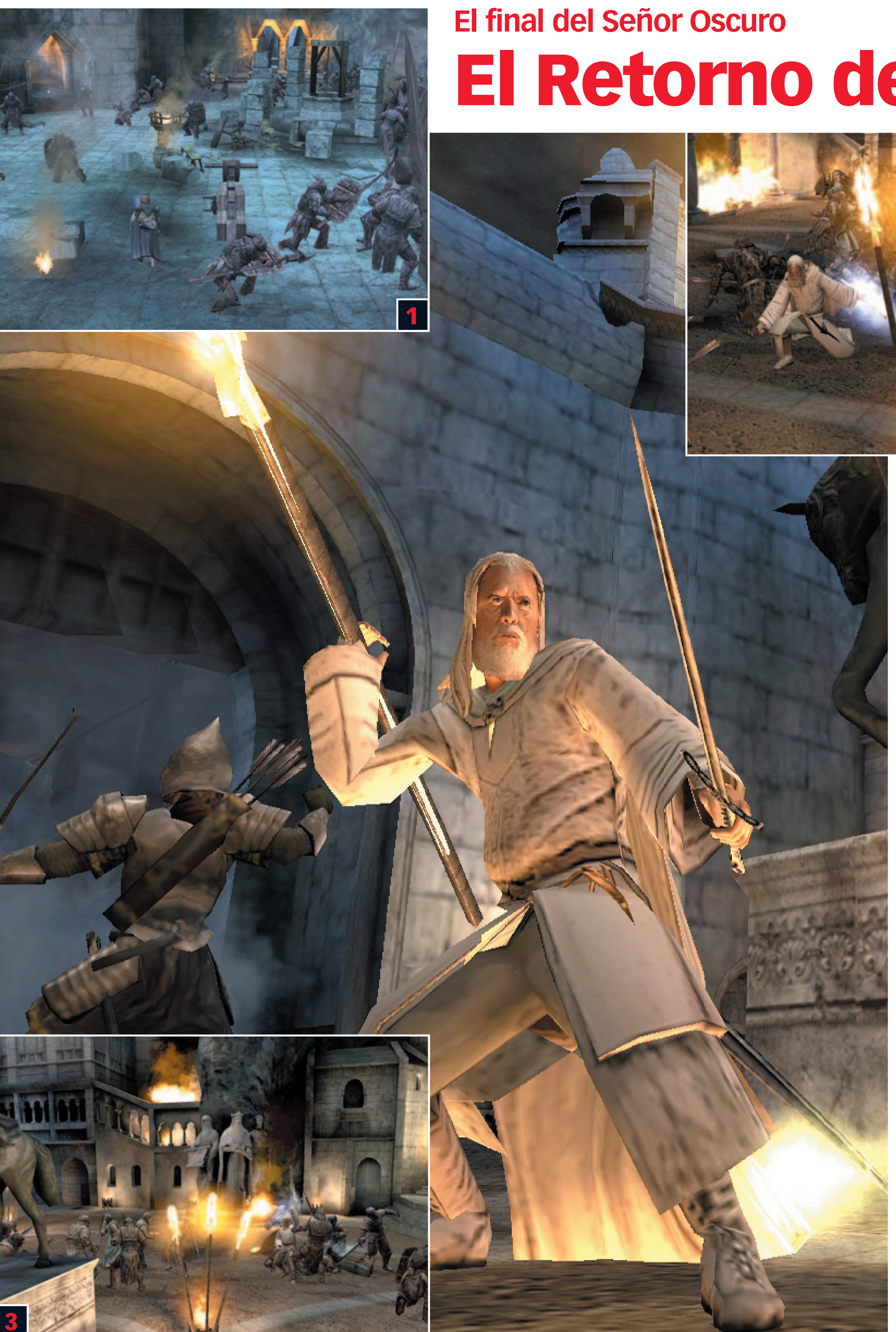
1 Basado en el popular personaje de cómic, «Dredd vs Death» es un juego de intensa acción que nos lleva hasta la urbe de Mega City One. Allí, cada uno de sus 400 millones de habitantes es un criminal en potencia, y lo único que salva la ciudad del caos es el cuerpo de "Jueces", entre los que Dredd es toda una leyenda. Nuestra tarea será que la ley y el orden prevalezcan

2 Uno de los apartados más destacados del será el modo multijugador. NDA quiere ofrecer una serie de opciones de competición multiusuario novedosas y originales, permitiendo un máximo de 32 jugadores en LAN, sobre PC, y hasta 4 jugadores en los distintos formatos de consola, utilizando la pantalla partida.

3 La base técnica es el motor «Asura» desarrollado por Rebellion. Aparte de usar unos notables algoritmos de IA y simulación física, ofrece una estética visual, bautizada por sus creadores como "Render Novela Gráfica". Parece "cómic", pero va más allá del conocido "cell shading".

El final del Señor Oscuro

El Retorno del Rey



▸PC, PS2, XBOX, GC
▸EA GAMES
▸ACCIÓN
▸OTOÑO 2003

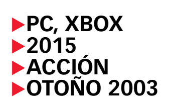
1 El capítulo final de la licencia cinematográfica de «El Señor de los Anillos» se escribirá este otoño. Las épicas batallas, entres decenas de personajes simultáneos, serán un fiel reflejo de las que la película que cierra la trilogía ofrecerá en la pantalla grande.

2 Como ocurrió con el juego anterior (que sólo apareció para consola) EA Games está poniendo toda la carne en el asador en el apartado arcade. El control directo de varios de los personajes más significativos del film, como Gandalf, mete al jugador en medio de la acción de la historia.

3 Una completa interacción con los escenarios, de enorme tamaño y detalle, se acompaña de distintas secuencias extraídas directamente de la película. El objetivo es convertir al jugador en el protagonista directo de la misma de un modo sencillo y mediante un control muy intuitivo. Un sistema automático de cámaras y una notable IA hacen el resto del trabajo.

Ponte la chaqueta metálica

Men of Valor. The Vietnam War



▶PC, XBOX
▶2015
▶ACCIÓN
▶OTOÑO 2003

1 El nuevo juego de 2015 pone al usuario en la piel de un marine en la guerra de Vietnam. Haciendo de la ambientación, el guión y el uso del "script" sus principales bazas, los creadores de «Medal of Honor» pretenden con este título que el jugador "viva" la famosa contienda.

2 2015 ha preparado un modo multijugador realmente atractivo, ya que toda la campaña individual se puede jugar en equipo, de forma cooperativa, a través de red local o Internet, con un máximo de cuatro jugadores. Por supuesto, también se incluyen modalidades más tradicionales, como deathmatch, asaltos, etc.

3 Distintos tipos de misiones, posibilidades de combatir desde helicópteros, lanchas, diseño de escenarios y batallas históricas, son sólo algunos de los apartados más destacados del juego. Casi casi, como una guerra auténtica.

1

2

3

¡Es la Guerra! (de verdad)

Battlefield Command



- PC
- 1C/CODEMASTERS
- PRIMAVERA 2004
- ESTRATEGIA

1 Este ambicioso juego de estrategia nos sitúa en el teatro europeo de operaciones de la Segunda Guerra Mundial. Cada personaje controlado por el jugador posee 36 atributos que lo hacen único, y que evolucionan misión a misión, creando un lazo "emocional" entre el jugador y sus hombres, en sus acciones a lo largo de los escenarios históricos.

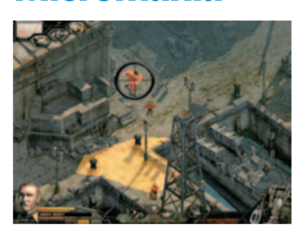
2 Desde la invasión de Polonia hasta la caída de Berlín, «Battlefield Command» sumerge al jugador en un universo dinámico donde todo se ha reconstruido en base a topografía real, mapas aéreos y fotografías de la época. El realismo se potencia, además, por la decisiva influencia de la climatología en los combates.

3 Las batallas hacen un especial hincapié en la caballería moderna y la artillería pesada, pero no renuncia a nada. En total, existen 320 vehículos, aviones y armas diferentes que entrarán en juego a lo largo de sus más de cien misiones.

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas.

Felicidades Micromanía



@ Os quiero felicitar por los reportajes de estos últimos números, en concreto por los dos reportajes de «Commandos 3» y el de «Republic», que me han parecido espléndidos. Os animo a que sigáis en esta línea. Por cierto, ¿hay alguna razón por la que no hayáis analizado los juegos «Legion» y «442 Pasión por el Fútbol»?

Alejandro Moreno

Muchísimas gracias por tus felicitaciones. Como siempre, intentaremos seguir superándonos mes a mes para traeros los contenidos más actuales e interesantes, pero vuestro apoyo nos ayuda a hacerlo con más alegría. En cuanto a los juegos que mencionas, si no han aparecido en la revista es porque consideramos que no reunían la calidad mínima o no tenían el interés necesario para hacerlo.

¿Un 100?



@ El mes pasado, en el reportaje del E3, al hablar sobre «Half-Life 2» os habéis deshecho en elogios acerca de su increíble calidad gráfica, su gran jugabilidad, la interacción con el entorno, etc. Yo también creo qe se trata de un excelente juego, pero ahora mi pregunta es la siguiente: ¿Estamos delante de un posible 100?

ViTu

Es cierto que la primera impresión que nos ha causado «Half-Life 2» ha sido muy positiva y que se trata de uno de los proyectos más ambiciosos de los últimos tiempos, pero, por supuesto, todavía pueden pasar mil cosas de aquí a que el juego aparezca. Además, ¡¿un 100?! Uf, hay que tomar mucho Cola-Cao para alcanzar esa nota... ;-)

Más Medal of Honor

@ Soy un fan empedernido de «Medal of Honor: Allied Assault», y pienso que este título revolucionó el concepto de juego de acción que había hasta el momento. Me lo he acabado entero, incluida la expansión, y mi pregunta es: ¿Se sabe si va a salir una nueva expansión?

Marcos Fernández

Estamos de acuerdo contigo en que se trata de uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos y, de hecho, fue nuestra referencia para este género durante muchos meses. Y sí, puedes considerarte afortunado, porque actualmente hay previstas una expansión, «Allied Assault Breakthrough», para finales de septiembre y una nueva entrega de la serie, «Medal of Honor: Rising Sun», para noviembre.

Qué pasa con "Icewind Dale 2"



@ Soy un seguidor incondicional de la estupenda saga «Baldur's Gate» y de la serie «Icewind Dale», de Bioware, y me gustaría saber cuándo piensan sacar «Icewind Dale 2» en castellano si es que lo van a hacer algún día.

Hugo

Llevamos varios meses a vueltas con «Icewind Dale 2» y su traducción, pero es que ni la propia gente de Virgin Play parecían tener muy claro lo que iban a hacer con él y han estado cambiando de opinión una y otra vez. La última, y al parecer definitiva, decisión al respecto es no sólo que el juego va a ser distribuido en nuesto país, sino que al final va a hacerlo traducido y doblado al castellano. El juego costará 49,95 euros.

Fútbol total

Ya llevo algún tiempo buscando un juego de fútbol que destaque por igual en su modo de simulador como en su modo manager. Si os fijáis bien los que presumen de tener una de ambas cosas carecen totalmente de la otra. ¿Por qué no se le ocurre a nadie hacer un juego que reúna ambas cualidades? Y a un buen precio, no vaya a ser que se les ocurra cobrar el doble por él.

Rafael Armario

Carta del mes: No a los tramposos

@ Quiero decir que estoy muy indignado porque los que jugamos online a «FIFA 2003» estamos hartos de una serie de jugadores llamados "quitters" que lo que hacen es que cuando van perdiendo salen del juego para que no les cuente la derrota, y aunque hay numerosas páginas webs con los nicks de esta gente, esto sigue pasando. Por ello querría preguntar si la gente de EA Sports no puede hacer nada al respecto como hizo Blizzard con los tramposos que asolaban «Diablo 2».

Deibi



No todos los juegos online pueden ser controlados con la precisión que el servidor Battle.net otorga a Blizzard sobre los usuarios de «Diablo 2», pero eso por supuesto no debe ser excusa para que las compañías no hagan todo lo posible por mantener a los tramposos alejados de sus juegos. Esperemos que tu carta sirva como una oportuna y muy necesaria llamada de atención.

La queja: ¡Qué cara!



@ Quiero mostrar mi desapruebo porque hayan cambiado el rostro a Max en «Max Payne 2». La cara de un personaje es algo personal e intransferible, y cambiársela de un videojuego a otro es algo que, en mi opinión, no se debería hacer nunca. Sí mejorarla para que parezca más real, o caricaturizarla como se hizo en la saga «Monkey Island», eso me parece fenomenal. Espero que el nuevo juego incluya editor, para poder ponerles sus antiguos rostros a Max y Mona. Al final vamos a saber que un juego es continuación de otro porque lleva el "2" en el título.

PredmasteR

Tu punto de vista es comprensible, sobre todo porque, es cierto, el cambio afecta a la sensación de continuidad, un aspecto siempre muy importante, pero mucho más en una serie como «Max Payne», con un carácter cinematográfico tan marcado. Sin embargo también habría que tener en cuenta la opinión de Sam Lake, el guionista del juego que "prestó" su cara básicamente porque no sobraba el dinero para contratar actores reales, situación que tras el éxito alcanzado, ya no se sigue dando.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Tienes toda la razón en que hasta ahora ningún juego ha alcanzado el éxito en esos dos aspectos. Es más, estamos seguros de que si alguno lo consiguiera tendría automáticamente un éxito arrollador. Quién sabe, quizá alguna compañía con vista te tome la palabra y se anime a desarrollarlo

También en PC



Os escribo para preguntaros si sabéis algo sobre «Metal Gear Solid 3: The Patriots». Quisiera saber si va a salir para PC y, si no es así, me gustaría decir que me parece muy injusto que Konami nos deje con las ganas de disfrutarlo después de habernos fascinado tanto con «Metal Gear 2: Substance», para mí el mejor juego que he visto nunca.

Pedro P.

El único «Metal Gear Solid 3» del que se tiene noticia lleva como título «Snake Eater» y no, no está prevista su aparición en formato PC. Pero si te sirve de consuelo eso mismo sucedió con las dos entregas anteriores y al final ambas han tenido su correspondiente conversión, o sea que es muy probable que vuelva a suceder lo mismo. Eso sí, no esperes de pie.

Me gusta el fútbol

@ Soy un gran aficionado al fútbol y disfruto practicándolo tanto en el campo como con el PC. Soy seguidor de la serie «FIFA» y he de decir que me he llevado una grata sorpresa al jugar con la edición de este año por sus fantásticos gráficos y por su realismo en la simulación. Pero quiero también comunicar mi decepción al comprobar que, al contrario que en años anteriores, no cuenta con un centro de creación, teniéndotelo que descargar de Internet, por no hablar de que no hay manera de borrar las partidas grabadas.

JON

Una de cal y una de arena, ¿no? Bueno, esperemos al menos que con suficientes mensajes de usuarios expresando sus preferencias las siguientes entregas de la serie resulten más ajustadas. «FIFA 2004» ya está a punto para septiembre.



Formidable Que por fin un jugador de baloncesto español sea el protagonista de la portada de un juego de la serie «NBA LIVE». Enhorabuena a Raúl López.

Lamentable El pleito entre Activision y Viacom alrededor de la licencia de Star Trek que hace que el futuro de estos juegos sea cuando menos dudoso.

Trucos con truco



En el número 100 de vuestra revista, en el apartado del Código Secreto, se indican los trucos de «BloodRayne», pero no se dice cómo hacer para introducirlos, si hay que activar la consola correspondiente, pulsar Intro o lo que sea.

Jose Luis Laita

Bueno, no dijimos nada porque en realidad no hay que hacer nada de eso. En el menú principal de «BloodRayne» hay directamente una opción de "Trucos" y sólo tienes que elegirla e introducir el código correspondiente. Lamentamos si no quedó suficientemente claro cómo hacerlo en aquel número.

Jugadores ignorados

@ Os escribo para contaros lo enfadado que estoy porque la expansión de «Dark Age of Camelot» no va a ser distribuida en España. ¿Por qué este olvido hacía los españoles? ¿No ha demostrado ya el juego su

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- El modo multijugador de «Commandos 3» que hemos tenido ocasión de probar en la presentación mundial del juego que tuvo lugar en Madrid.
- Que FX haya puesto en Internet la expansión de «Imperium», "El Trono de Dacia", para que pueda ser descargada de manera gratuita.
- Que la compañía TerraForge vaya a lanza una tecnología que permitirá a los usuarios de todas las plataformas jugar juntos online.
- Que «War of the Ring» no sólo no se retrase sino que adelante su lanzamiento a estas Navidades.

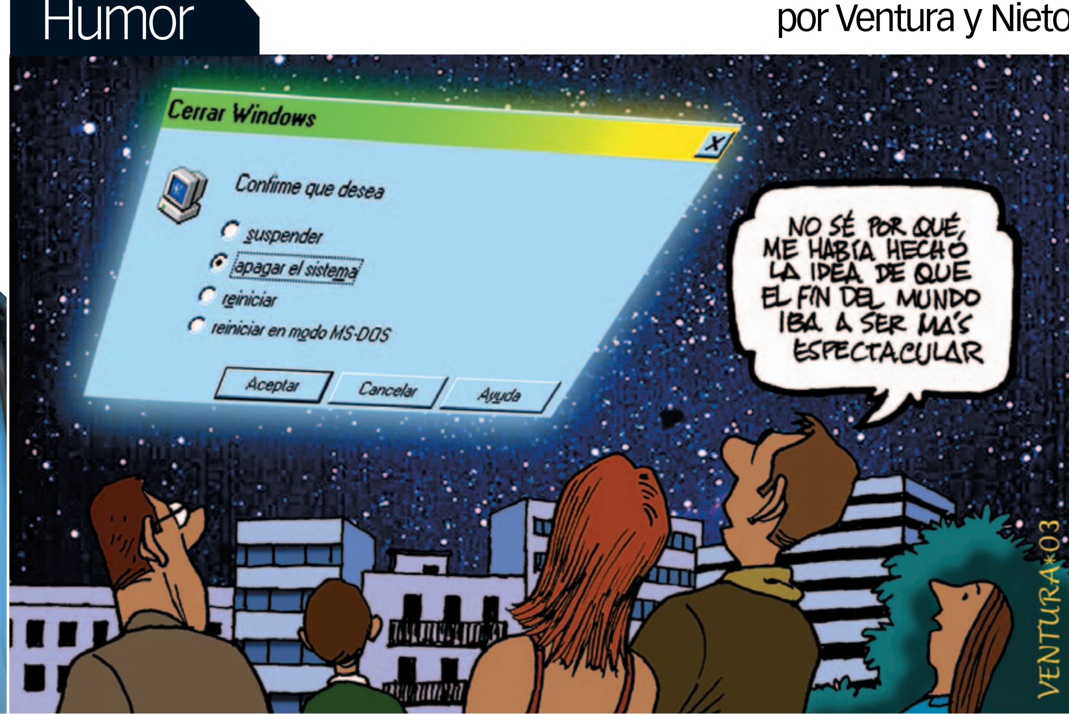
NO nos gusta

- Que no vayamos a poder disfrutar del esperadísimo «S.W. Galaxies» en Europa hasta el año que viene.
- La censura que se ejerce contra los videojuegos en Afganistán y que ha llevado al cierre en este país de más de 300 tiendas.
- La abundancia de tramposos que pululan impunemente por los juegos online, como «FIFA 2003», sin que nadie se lo impida.
- Que no podamos disfrutar en castellano de juegos tan sobresalientes como «Icewind Dale 2», «Dark Age of Camelot» o «Master of Orion 3».

Humor

por Ventura y Nieto





calidad? La verdad, no lo comprendo. En fin, tendré que hacerme otra escapadita a Francia a comprármelo :-(

gray

Hombre, era difícil que se tradujera y se distribuyera la expansión si no se había hecho antes con el juego original, pero sí, estamos de acuerdo contigo y también nos lamentamos de que el público español tenga que perderse un juego, a priori, tan interesante.

FIFA no



@ ¿Cómo es posible que sigáis queriéndonos meter con calzador la idea de que «FIFA» es el mejor simulador de fútbol de los últimos años? Es evidente que sabéis que no es así, es evidente que también sabéis que la saga «ISS Pro» barre como simulador a cualquier «FIFA». Ahora me diréis que ésta es mi opinión y que, simplemente, me gusta más un juego que otro, pero la cuestión es que no hace falta trabajar en Micromanía ni ser doctorado en informática para saber qué juego tiene mejor jugabilidad y cuál de ellos simula mejor la realidad de un partido de fútbol.

Agustin Romero

Puede que te sorprenda, pero nosotros también pensamos que «ISS Pro» es mucho más realista que «FIFA». Pero sucede que ésta es una revista de juegos de PC y la serie «ISS Pro» sólo tiene versiones de consola, por lo que tenemos que reafirmarnos: los juegos de «FIFA» son los mejores simuladores futbolísticos de PC.

La Polémica del mes

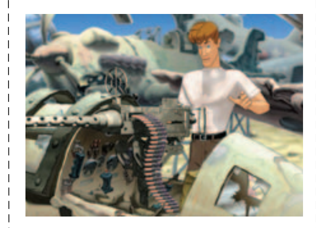
Más originalidad

@ Os escribo para quejarme porque en mi opinión al crear juegos las compañías no se "matan" precisamente en lo que a la originalidad se refiere. Los grandes juegos que en su día rompieron con todos los esquemas han sido emulados, sin mucho éxito, hasta la saciedad. Por ejemplo, son muchos los juegos de infiltración, que, a pesar de tener muy buenos gráficos y jugabilidad, no aportan apenas novedades para el jugador. Esto mismo sucede en los juegos de estrategia, de acción, de conducción... Yo ya he llegado a un punto en el que me he centrado en los juegos de aventura gráfica, en los que al menos se piensa y hay mas originalidad.

By ViTu

Probablemente tienes razón cuando afirmas que cada vez se repiten más y más planteamientos en los juegos, pero debes pensar también que cada vez se hacen más y más juegos y, claro, no parece factible inventar la rueda con cada nuevo título presentado. Por otra parte, habría que preguntar a todos los aficionados si verdaderamente están dispuestos a supeditarlo todo a la originalidad, y es que títulos como «Age of Mythology», «Splinter Cell» o «Grand Prix 4» no son precisamente revolucionarios en sus planteamientos y sin embargo han contado con un enorme apoyo popular, ¿no?

Bien por FX



@ Acabo de adquirir el «Pack Multiaventura» que distribuye FX Interactive y que incluye tres joyas como «Runaway», «The Longest Journey» y «Traitor's Gate». Poder disfrutar de estas estupendas aventuras por tan sólo 20 euros es digno de agradecer, ya que demuestra que se pueden ofrecer buenos juegos, con una presentación más que aceptable, a un precio mucho más bajo del que estamos tristemente acostumbrados. Que sirva de ejemplo porque, sin duda, los jugadores lo agradeceremos.

Nacho Navarro Medina

Ahí queda tu felicitación que suponemos será recibida con alegría por los chicos de FX. Nosotros, por nuestra parte, estamos totalmente de acuerdo contigo en que la calidad no tiene porque ir necesariamente asociada a precios elevados, y los juegos de FX son un buen ejemplo.

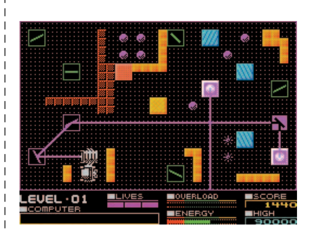
Desaparecido en combate

@ Quiero quejarme de que «Master of Orion 3», un magnífico juego, digna continuación de un clásico como «Master of Orion 2» no haya llegado a distribuirse en España. Por esta razón, los seguidores de esta sensacional saga nos hemos visto obligados a obtenerlo de importación. Considero que estas cosas no deberían ocurrir y que deberíamos hacer fuerza entre todos los aficionados para que maravillosos juegos como éste no caigan en el olvido.

Alvaro Ruiz

Nosotros también nos preguntamos por qué la continuación de una serie que cuenta con tantos aficionados como es la de «Master of Orion» no ha llegado a ver la luz. Ahí queda, en fin, tu protesta que, puedes estar seguro, es secundada por muchos otros lectores.

No me acuerdo



@ Llevo un par de semanas intentando acordarme de un juego que tenía hace la pila de años para mi inolvidable Spectrum, pero no consigo dar con el nombre. Se trata de un juego de puzzles en el que había que dirigir un rayo de luz con espejos para acabar con un robot. No son muchas pistas, pero, ¿sabéis de qué juego se trata?

Un nostálgico

Pues sí que ha llovido, sí, pero nos acordamos cómo si fuera ayer. Te refieres a «Deflektor», un genial juego de puzzles que tuvo mucho menos éxito del que merecía y que fue programado por un genio llamado Costa Panayi. ¡Ay!, si es que algunos somos muy viejos.... ;-)



Lo mejor... La iniciativa de las compañías Activision y Splash Damage de poner a disposición del público un editor de niveles gratuito para «Enemy Territory».

Lo peor... Que Trecision, la más veterana de las compañías desarrolladoras de videojuegos italianas, haya tenido que cerrar por problemas económicos.

Preguntas sin respuesta

¿Qué... consecuencias tendrá para Blizzard que cuatro de sus miembros fundadores hayan decidido abandonar la empresa en busca de nuevos pastos?

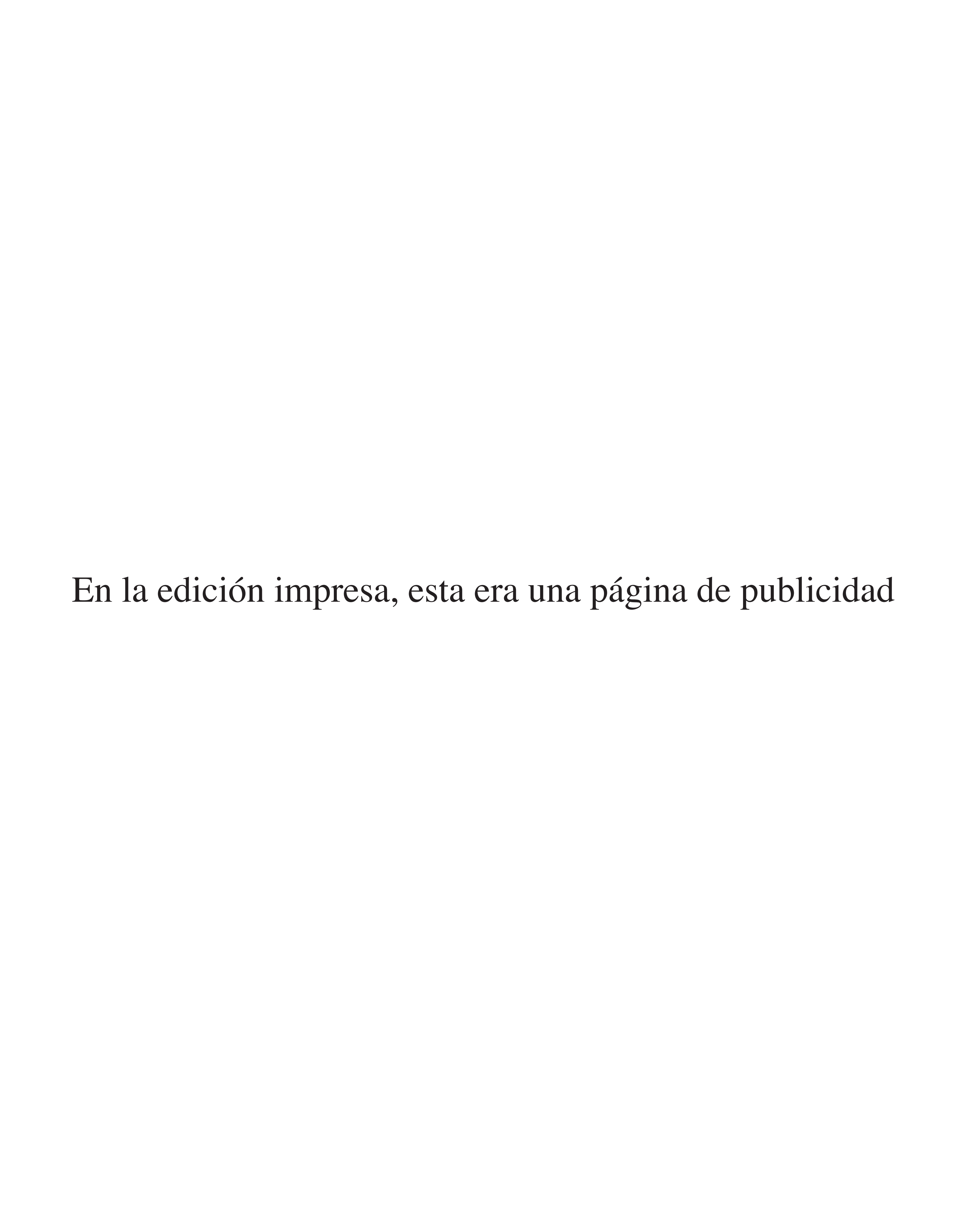
¿Cómo... se desenvolverá el actor Christian Slater en la piel de Carnby cuando protagonice la próxima película inspirada en «Alone in the Dark»?

¿Por qué... no se extiende a nuestro país la costumbre de contratar actores famosos para doblar videojuegos, al igual que David Duchovny va a participar en el doblaje de «XIII»?

¿Cuándo... considerará EA Games que ya ha explotado bastante la gallina de los huevos de oro y dejará de sacar expansiones mensuales para «Los Sims»?

¿Cómo... afectará a las industrias del hardware y del software el reciente acuerdo de colaboración firmado entre las gigantescas compañías Intel y ATI?

¿Qué... hay de cierto en ese rumor de que ya está en desarrolló la tercera entrega de la popular serie de juegos de rol «Fallout»?



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e–mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira



De película



RISE OF NATIONS

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

LA OTRA NOTA: 99

Creo que «Rise of Nations» es el mejor juego de estrategia que ha pasado por mis manos. La cantidad de opciones me parece mayor que la que ofrece ningún otro juego similar. **Javier R.**

Nadie duda de las abrumadoras posibilidades estratégicas del juego, pero la discusión acerca de su apartado gráfico no es sólo una cuestión estética sino de fondo, ya que, por ejemplo, un terreno 3D abriría nuevas opciones ahora inexistentes.

Jorge Portillo (autor de la review)



EN CONTRA

Muchos defectos

LA OTRA NOTA: 82

No digo que «Rise of Nations» no sea un gran juego, pero desde luego me parece que no es para tanto. En mi opinión es un juego anticuado, muy poco original y que no aporta nada nuevo. **Hatur**

Que su aspecto anticuado no te confunda. A pesar de que sus pequeñas unidades y sus edificios realizados con bitmaps bidimensionales te puedan hacer pensar lo contrario lo cierto es que «Rise of Nations» posee una enorme profundidad estratégica que casi ningún juego de estrategia en tiempo real había sido capaz de ofrecer con anterioridad. Es cierto que la mayoría de los conceptos que maneja ya se habían utilizado con anterioridad, pero la forma en la que los combina es absolutamente novedosa y el resultado alcanzado sí que es original.

Jorge Portillo (autor de la review)

Postal 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 50

No es para tanto

Me parece que le habéis dado una nota tan baja a «Postal 2» sólo porque no os tachen de pro violentos, porque el juego no está tan mal. Hombre, no es «Unreal 2», pero te ríes bastante y además los mapas son enormes y puedes hacer lo que te de la gana.

LA OTRA NOTA: 70
Webster

Que el juego sea o no violento me da exactamente lo mismo. Lo que no me parece de recibo es ofrecer esa violencia, en mi modesta opinión, como única excusa para justificar un juego que, por lo demás, es un tostón insufrible. La supuesta diversión no duran más de cinco minutos, porque el juego sólo tiene tres gags que no paran de repetirse, y en cuanto al tamaño de los mapas, en fin, si a ti no te importa esperar los interminables tiempos de carga cada que avanzas tres calles o entras en un edificio...

Jorge Portillo (autor de la review)

Hulk

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Verde decepción

Me he llevado un enorme chasco con «Hulk», un juego del que esperaba grandes cosas. Al final se trata sólo de un juego con una inteligencia artificial muy pobre y que resulta muy aburrido a los diez minutos de empezar a jugar.

LA OTRA NOTA: 65
Bruce Banner

Es cierto que «Hulk» no se caracteriza precisamente por su complejidad, pero desde un punto de vista objetivo eso puede ser tanto un defecto como una virtud, dependiendo de tus gustos. La IA, pese a sus pequeños fallos, a mí no me parece tan mala y sí, es repetitivo, pero después de jugar bastante más de diez minutos.

F. Delgado (autor de la review)

Star Trek: Elite Force II

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 74

Star Trek forever

Como fan incondicional de todo lo referente al universo Star Trek creo que habéis sido excesivamente duros con este juego que no sólo tiene unos gráficos impresionantes, sino que además tiene un argumento largo y absorbente.

LA OTRA NOTA: 85
Luis Areces

No dudamos que como fan de Star Trek encuentres que el juego te gusta, porque su reproducción de ese universo es excepcional. Desgraciadamente como juego de acción deja bastante más que desear y para el resto de los mortales puede llegar incluso a resultar aburrido.

Jacobo M. (autor de la review)

Horse Racing Manager

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 68

Caballo percherón

No sé cómo a alguien se le puede haber ocurrido hacer un simulador de hípica. Si ya de por sí los managers de gestión son bastante aburridos, si encima le pones caballos en vez de futbolistas el resultado es para echarse a dormir.

LA OTRA NOTA: 50
Lockart

Si no te gustan los managers no es de esperar que te guste. Es cierto que resulta algo aburrido, pero también lo es que posee cualidades que agradarán a los aficionados a este tipo de juegos, como la gran cantidad de opciones de juego que ofrece.

Jorge Portillo (autor de la review)

Medieval TW: viking invasion

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Otra vez lo mismo

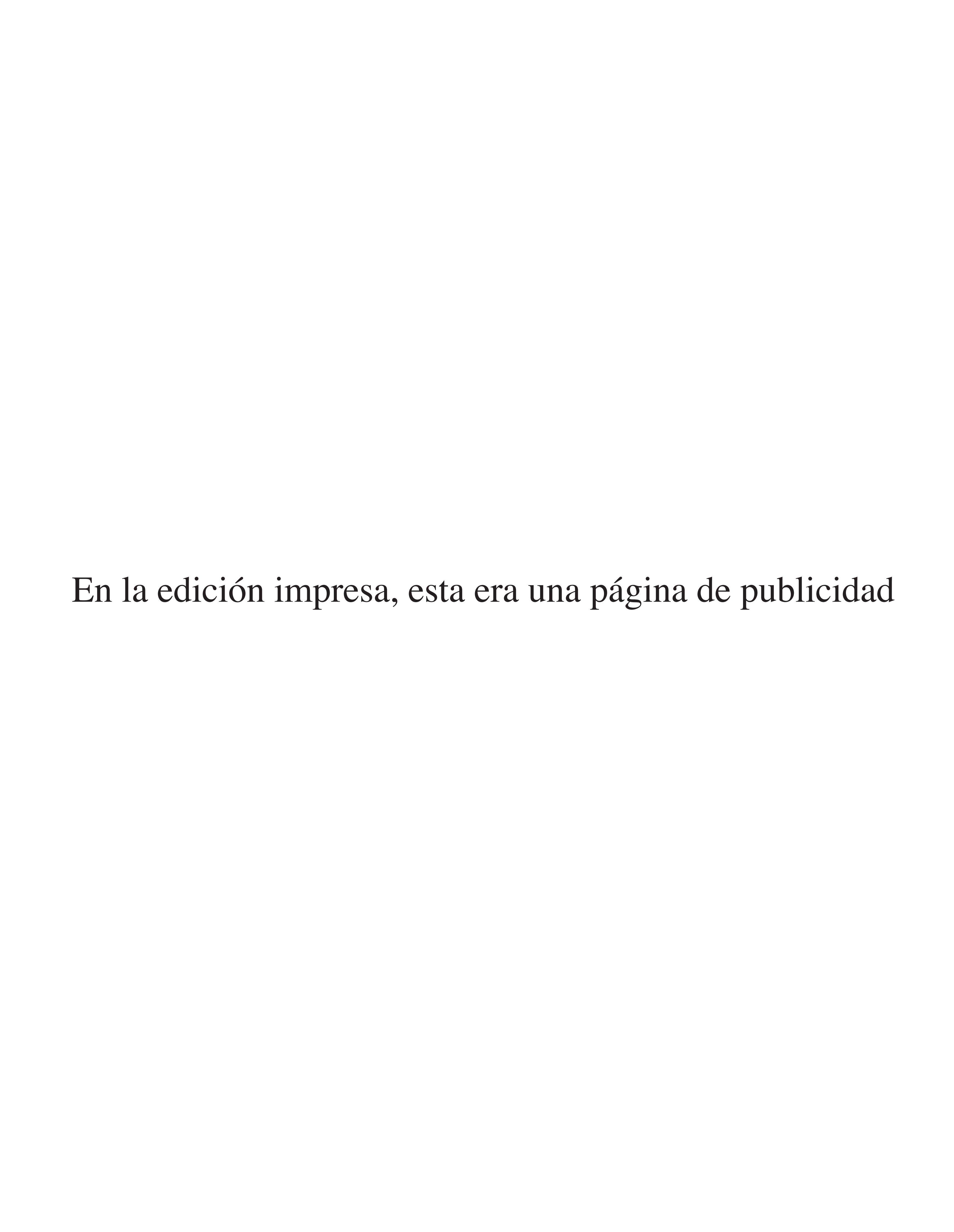
No acabo de comprender por qué le habéis dado a este juego una nota tan alta si en realidad apenas si aporta contenidos sobre el original. Debería haber llevado más campañas o escenarios y haber introducido más civilizaciones.

LA OTRA NOTA: 80
Marcos

No siempre es la cantidad lo más importante, y éste es un ejemplo perfecto de ello. Es cierto que esta expansión no pasará a la historia por su abundancia de contenido, pero a cambio las modificaciones que hace al sistema de juego son importantísimas, y cualquiera que posea el juego original, difícilmente prescindirá de ella una vez que la haya probado.

F. Delgado (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡SÓLO FALTA QUE LLUEVA!

Como se suele decir cuando uno se encuentra en una situación peliaguda "podría ser peor, y llover"… Bueno, quizá también llueva… El caso es que si la acción de «Far Cry» no es bastante para poner a prueba los reflejos y la habilidad del jugador, amén de darle un pequeño toque de estrategia, ya nos pone casi todo en contra cuando tenemos que hacer frente al enemigo de noche. Las misiones nocturnas son una constante también en el juego y es que, en pos del realismo, «Far Cry» mete al jugador de tal modo en el universo de juego, que realmente le hace creer que está ahí, obligándole a sufrir las consecuencias de una guerra de uno contra todos… y contra todo.

PARA DAR Y TOMAR

Sí, es evidente. Un juego de acción sin una buena panoplia de armas no es nada. Pero «Far Cry» no pretende entrar en la línea de los juegos de ciencia ficción futurista, como por ejemplo «Unreal Tournament» o «Doom 3», sino que da de lleno en el realismo. Cuchillos, pistolas, granadas de mano, automáticas, rifles… Un buen número de armas que pueden sonar tópicas, pero no lo son en su uso. El título de Crytek sorprende con el buen uso y diseño del armamento que despliega. Cada arma obliga a apuntar, antes de disparar, subiendo ligeramente el punto de mira. Las armas "especiales" (lanzagranadas, rifle de francotirador, etc.) obligan al jugador a no despistarse ni un segundo, ya que es posible sufrir daños no deseados, o a afinar el pulso al máximo para sacarle partido. Por ejemplo, el rifle de francotirador obliga, en disparos lejanos, a usar una tecla extra para evitar que la respiración del personaje desvíe el tiro.



FAR CRY

Al límite de la realidad

Un perfecto desconocido. Así se podía calificar a «Far Cry» hasta que Crytek dio la sorpresa en el E3 del pasado año. Un título de acción, que pretende aunar la tecnología más vanguardista, con una ambientación y una IA pocas veces vistas.

En ocasiones, y cuando aparece algún juego que, dentro de los cánones de un género, es capaz de sorprender e innovar, de manera evidente pero al mismo tiempo sutil, uno siempre acaba haciéndose la misma pregunta: ¿por qué nadie lo ha hecho antes? Es algo que solo sucede cuando se nos pone ante nuestros ojos algo que parece muy sencillo. Algo que parece que es fácil de hacer. Como cuando un Zidane es capaz de coger un balón y tratarlo con tal suavidad que parece que lo tiene pegado a los pies. Pero todos sabemos, o al menos intuimos, que eso no lo puede hacer cualquiera. No todos son capaces de desarrollar un «Doom 3», un «Half-Life 2», un «Max Payne 2»... o un «Far Cry». Pero Crytek lo está haciendo. Y de qué manera.

¿Qué es «Far Cry»? Aparentemente, un juego de acción más. Dotado, sí, de una ambientación original, con unos escenarios poco habituales... Y parece que poco más... Pero ¿qué dicen sobre las apariencias? Pues estamos ante uno de los más flagrantes ejemplos del refrán. Porque «Far Cry» es algo que va a sacudir al género como casi nadie se espera.

Crytek ha estado trabajando varios años en silencio con dos claros objetivos: diseñar un motor gráfico impresionante y una IA para echarse a temblar. Y, sí, también es cierto que hay algo de verdad en lo antes mencionado. «Far Cry» es un juego de acción que se atiene como el mejor a los mejores moldes del género. Aunque, al tiempo, los rompe como y cuando quiere.

El título de Crytek es, ante todo, inusual. No coloca al jugador ante la tesi- 

LO INUSUAL DE SU DISEÑO DE ACCIÓN, HACIENDO UN ESPECIAL HINCAPIÉ EN LA IA, LO ALEJA DE CUALQUIER MODELO EN EL GÉNERO

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La IA promete ser fabulosa.
- La tecnología gráfica es apabullante.
- El realismo que destila.
- El uso del entorno, y cómo afecta a la jugabilidad.
- La ambientación es excelente.
- La inclusión de un editor.

NO nos gusta

- Todavía quedan por limar algunas asperezas en el conjunto de la IA.
- Crytek no ha desvelado nada en absoluto sobre una opción multijugador.











¿ESO ES HUMO, O ES HUMO?

Aunque la ambientación es un apartado que no se puede limitar únicamente a la tecnología, hay que reconocer que Crytek la está aplicando para potenciar aquella, de un modo insuperable. En su primera presentación, en el E3 2002, los responsables de «Far Cry» afirmaban sin ningún asomo de duda que su motor gráfico estaba a la misma altura del de «Doom 3» en distintos aspectos. Lo que parecía una fanfarronada está dejando paso a una sorprendente realidad. Los efectos de luz, sombras, texturas, relieves y distintos efectos especiales son asombrosos y tremendamente realistas. Uno de los mejores ejemplos, amén de la proyección de luces dinámicas, lo encontramos en los efectos de fluidos, sobre todo en el humo. Cuando una luz se proyecta sobre el humo volumétrico, se empiezan a ver cosas… increíbles.

¡PONME AHÍ ESE ÁRBOL!

Un archipiélago poblado por una espesa jungla. Parece el sueño de todo diseñador de niveles… ¡A colocar maleza y a olvidarse de pensar! Pues la realidad es muy distinta. Aunque parezca una exageración (y lo es, porque no nos gustaría estar en la piel de los diseñadores de Crytek, habida cuenta del trabajo que están llevando a cabo), cada detalle en todos los niveles está pensado y planificado con sumo cuidado: desniveles, torres de observación, piedras, árboles, arbustos… Que sí, que sabemos que no parece posible, pero es al jugarlo cuando nos empezamos a dar cuenta de que cada nivel del juego se ha diseñado por entero en papel antes de empezar a darle al editor. Y es que la maldad de los diseñadores no tiene límites y las sorpresas son continuas.





¿ERES UN FANÁTICO DEL MOD?

Los aficionados a la creación de mods y el diseño de niveles pueden estar de enhorabuena, si Crytek finalmente cumple con la promesa de incluir el editor del juego. Su potencia es asombrosa. No sólo permite crear, editar y colocar objetos y texturas en un tiempo record, con la ayuda de menús desplegables y el ratón, sino que también ofrece la posibilidad de visualizar resultados en tiempo real. Las distintas ventanas que abre, y que el diseñador puede situar a su gusto, según sus necesidades, permiten controlar en todo momento cualquier posible modificación de un mapa que se esté creando, o editar uno ya existente. Eso sí, exige práctica.



RÉPLICAS CASI PERFECTAS

Desarrollo propio. Más de dos años para crear el motor y la tecnología gráfica. Crytek ha diseñado una serie de técnicas que permiten obtener unos resultados increíbles. Sorprende aún más, sabiendo que todos los modelos 3D del juego parten de diseños en altísima calidad (hasta 250.000 polígonos), para con la ayuda de la tecnología desarrollada, reducirse hasta unos "modestos" 1.500, pero sin perder calidad. ¿Cómo es posible? Utilizando métodos de sombreados y de efectos de relieve que son un espectáculo. Visita la web del estudio (www.crytek.de) y asómbrate.

UNA TECNOLOGÍA GRÁFICA DE ÚLTIMA GENERACIÓN COLOCA AL JUEGO A LA ALTURA DE LOS GRANDES ESPERADOS EN EL MUNDO DE LA ACCIÓN

tura de inclinarse por la acción directa o el sigilo, ya que combina ambos. No se centra en el realismo exacerbado o la fantasía, pues los mezcla.

«Far Cry» toma como premisa un guión muy cuidado, que nos sitúa en un archipiélago del Pacífico, atrapado sin salida y a merced de las armas de unos paramilitares a los que parece que hemos estropeado un desconocido plan. No sabemos quienes son ni qué ocurre, tan sólo que han secuestrado a la mujer a la que escoltábamos y han destrozado nuestro barco. Y de ahí, surge todo.

Crytek está construyendo un entorno de juego tan sólido como pocas veces se ha visto. Interacción del entorno y uso del mismo como base de la jugabilidad, para avanzar, esconderse, infiltrarse, defenderse, emboscar... Uso y diseño inteligente del armamento, combinado con las posibilidad de pilotar



CASI VIVOS

Cuando se habla de lo notable de la IA en un juego (de acción, más en concreto), casi siempre se hace referencia a cuatro o cinco apartados ("scripts") más o menos básicos para dar una sensación de realismo. Pues «Far Cry» no sólo parece ofrecer uno de los mejores diseños de "script" que se hayan contemplado jamás, sino que sus autores aseguran que ciertas decisiones de los enemigos son realmente autónomas y no están supeditadas al uso de estos "scripts". Algo de cierto debe haber cuando se contempla cómo se suelen comportar los enemigos, sobre todo cuando están en grupo. «Far Cry» obliga al jugador a andarse con mil ojos a cada momento.

¡ARRÁNCALO POR DIOS!

Súbete en un jeep, en una lancha, en lo que quieras, pero súbete y cumple tus objetivos. Persigue a los malos, huye de ellos… da igual lo que estés haciendo pero si ves un vehículo cuando juegues a «Far Cry», que sepas que está ahí para ser usado. Es otro de los atractivos del juego. No te vas a limitar a correr, saltar y esconderte (bueno, sí, y disparar), sino que todo lo que está ahí, es interactivo. No sabemos aún si se podrán pilotar también los helicópteros del juego pero, por si acaso, no estaría de más que empezaras a investigar qué demonios es eso del colectivo…

todo tipo de vehículos, por tierra mar y, posiblemente, aire. Enemigos para los que se está diseñando una IA que simula, de verás, comportamientos realistas basados en las acciones del jugador, jerarquías de grupo, condicionamientos del entorno… Un ejemplo sobre este punto. Tenemos un puñado de enemigos en la jungla frente a nosotros. No nos han descubierto, ya que avanzamos escondidos y procurando no hacer ruido (porque también nos oyen). Nos asomamos ligeramente parapetados tras una palmera. En ese momento, el indicador que marca el nivel de visibilidad que el enemigo tiene sobre nuestra posición va aumentando poco a poco. Si se pone en rojo, nos habrán descubierto y comenzará el jaleo. Volvemos a escondernos y vigilamos el otro lado. Oímos y vemos moverse al enemigo tras ciertos obstáculos. Pero también contemplamos que están custodiando un pequeño polvorín. Nos arriesgamos a lanzar una granada. Antes de explotar, el enemigo ha detectado la presencia del explosivo y la nuestra, al ver que nos hemos movido. Antes de que todos se nos echen encima, algunos caen por la explosión, pero los demás empiezan a rodearnos, desplegándose con astucia, y ocultándose tras los árboles. Su jefe les da órdenes. Dan la voz de alarma, y un francotirador a distancia intenta darnos caza mientras llegan vehículos en su apoyo. La adrenalina fluye. No se puede escapar, pero sí esconderse y moverse rápido. No dejamos de disparar. Poco a poco, caen los enemigos, uno a uno. Robamos un vehículo y huímos, pero nos siguen en un jeep. Y esto no ha hecho más que comenzar. Esto es «Far Cry». ►►



¿QUÉ PROMETE FAR CRY?

Dentro de la enorme oferta que se avecina en el mundo de la acción, en la segunda mitad de 2003, ¿por qué hemos de tener en cuenta a «Far Cry»? ¿No hay apuestas más "seguras" en el género? Quizá, pero pocos juegos que sigan las reglas del mismo tan fielmente son, al tiempo, tan originales.

Entre otras muchas cosas, «Far Cry» promete dar mucha guerra a los grandes deseados del género (léase «Half-Life 2» y «Doom 3»). «Far Cry» es una de esas maravillosas sorpresas capaces de hacerse un hueco en el dificilísimo mundo de la acción 3D, sin haber dado apenas pistas con meses (o años) de anticipación.
Crytek puede convertirse en uno de los estudios a considerar como una referencia entre los aficionados al género, si las fascinantes promesas que tienen sobre «Far Cry» acaban convirtiéndose en realidad. No sería, desde luego, la primera vez que ocurre algo así, y parece que el mundo de la acción es especialmente propicio para ello. ¿Cuál es el currículo de un estudio como Valve? Tan sólo un juego. Pero un juego, «Half-Life», que ha marcado un antes y un después. Esperar algo similar de «Far Cry» quizá sea demasiado y tampoco resulte totalmente justo para sus creadores, pero ten por seguro que hablamos de un título que realmente puede merecer la pena. Sus detalles (lo que hace grande a un juego o lo convierte en un miserable clon) son excelentes. Su diseño, realmente atractivo. Parece contar con todo para convertirse en un juego de culto: guión, ambientación, originalidad, tecnología, diversión... Pero, claro, la prueba de fuego llegará cuando se las tenga que ver con aquel que decide sobre el éxito o el fracaso: el jugador. En cualquier caso, «Far Cry» es uno de esos juegos que hay que vigilar muy de cerca. Casi sin hacer ruido, ha ido colándose entre las preferencias de la prensa especializada de medio mundo, y hará su aparición en uno de los momentos más complicados para que un título destaque en el género. La segunda mitad de 2003 va a ser especialmente prolífica en juegos de calidad (puedes echar un vistazo al reportaje que te hemos preparado en este mismo número de Micromanía). Y, aún así, todo indica que será uno de los triunfadores, o como mínimo estará a un nivel muy similar al de los grandes monstruos con los que competirá.

Ante todo, lo que «Far Cry« promete es sorprender. Sorprender por su poco habitual estructura narrativa. Por su mastodóntica técnología visual. Por sus cuidados detalles y su atmósfera. Y eso, teniendo en cuenta lo que se avecina, no es poco. ¿Estamos ante lo que se puede convertir en un nuevo clásico de la acción? Aún es demasiado pronto para afirmarlo tajantemente, pero si las cosas no se tuercen, todo parece indicar que los tiros, y no sólo los de dentro del juego, apuntan en esta dirección.

«FAR CRY» ES UNO DE ESOS JUEGOS QUE TIENEN VISOS DE CLÁSICO, DESDE EL MISMO INSTANTE EN QUE SE EMPIEZA A JUGAR. A PRIORI, SU CALIDAD PARECE QUE SERÁ ALTÍSIMA EN TODOS SUS APARTADOS

CONTÉN TU ENTUSIASMO

Aunque, por regla general, en los juegos de acción 3D el uso indiscriminado de todo tipo de armamento suele dar resultados favorables de forma glabal (vamos que, arrasar, lo que se dice arrasar, casi siempre funciona), en «Far Cry» nos encontramos con una de las excepciones a la misma.
El elevado componente de realismo que impregan todo el juego afecta también al uso de toda la panoplia de armas a nuestra disposición. Y, sobre todo, cuando se trate de armas pesadas, conviene andarse con pies de plomo antes de dar gusto al gatillo. Si utilizamos un bazooka o un lanzagranadas en un escenario demasiado cargado de elementos, y el proyectil impacta muy cerca de nosotros, podemos ir diciendo adiós a cualquier posibilidad de victoria, ya que el daño que suele recibir el personaje suele ser alto, y hay que estar curándose muy a menudo.
«Far Cry» no es un juego en el que se recompense ir a lo loco. Muy al contrario, usar la cabeza suele dar resultados muchos mejores.



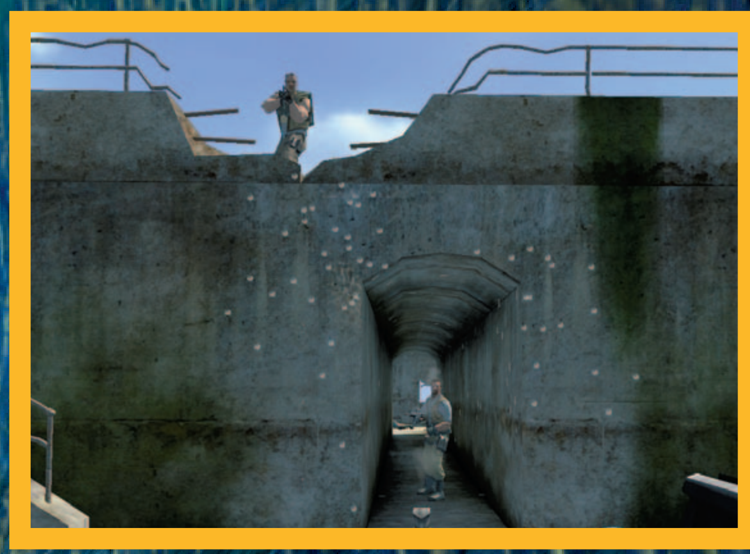




El efecto de profundidad de los escenarios y su visualización hasta casi el mismo límite del horizonte virtual se basa en una efectiva aplicación de la perspectiva. El resultado obtenido es muy real al no forzar apenas los puntos de fuga y dar una sensación de inmersión muy elevada. Algo muy similar a lo que hace «Half-Life 2».

INTERACCIÓN A LA ENÉSIMA POTENCIA

Ya lo hemos comentado. Aprovechar el entorno es importante como elemento defensivo y para despistar, o sorprender, al enemigo. Pero «Far Cry» también incide muy especialmente en el apartado de la interacción directa. Muchos elementos de los escenarios reaccionarán a todo aquello que se nos ocurra hacer. Desde los clásicos barriles explosivos, que nos ayudarán a limpiar zonas densamente pobladas de personajes rivales, hasta la destrucción de elementos arquitectónicos, que pueden desplomarse sobre grupos de soldados enemigos. Todo depende de la capacidad de observación y el riesgo que queramos asumir al descubrir nuestra posición. Lo que sí es cierto es que «Far Cry» está pensado para aprovechar de forma inusitada opciones de interacción poco habituales en el género, con lo que es más sencillo que el jugador se vea recompensado en estas situaciones.

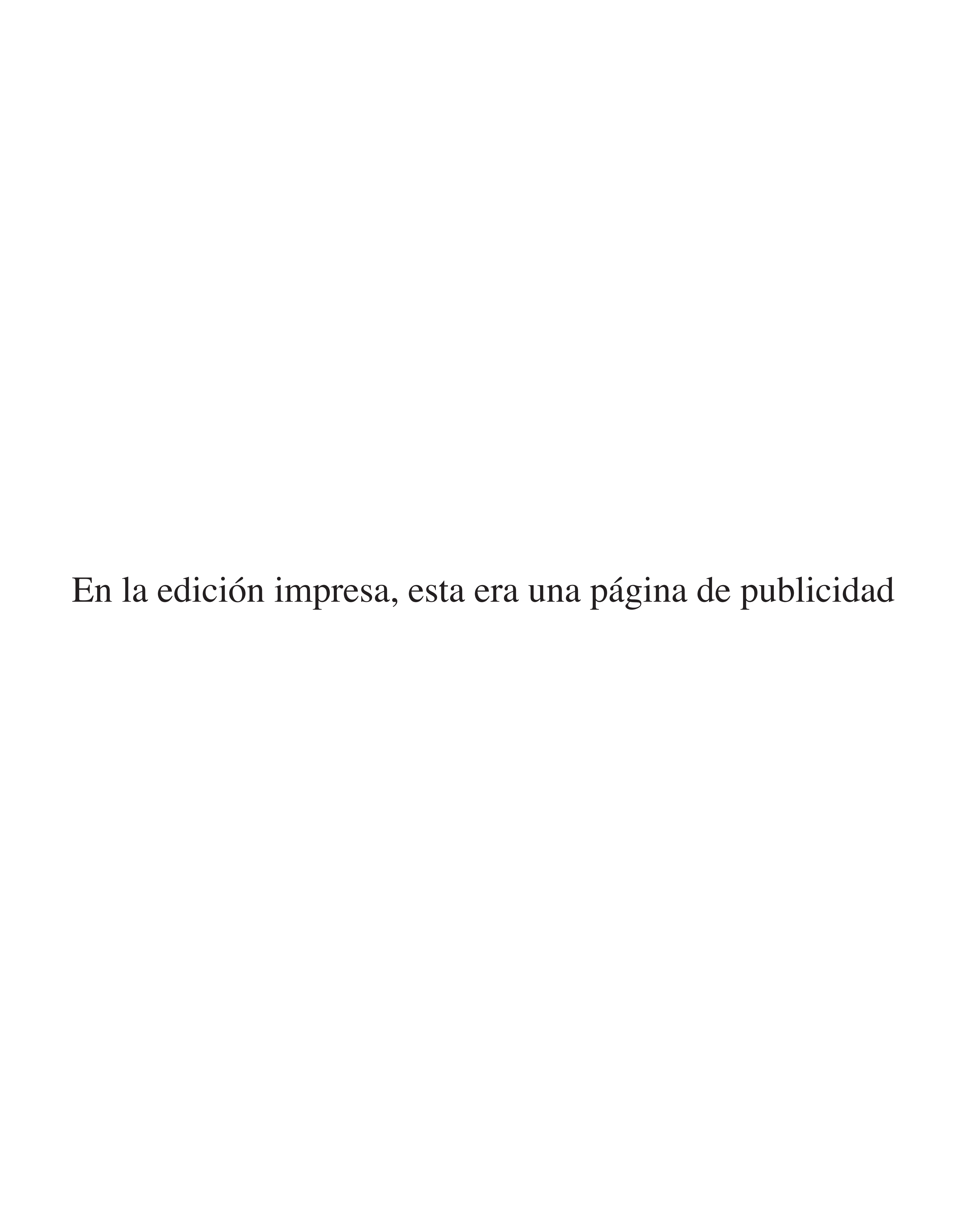


Las texturas alcanzan un nivel de realismo brutal. No se trata tan solo de un elevado sentido artístico y plástico, sino de un más que inteligente uso de las tecnologías desarrolladas por Crytek, como el "polybump".









En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Empires: Los Albores de la Era Moderna

La nueva estrategia

Estrategia en tiempo real de ambientación histórica, con diferentes naciones y épocas. Te suena familiar, ¿no? Pues olvídate de todo lo que has visto y prepárate para el primer contacto con un juego que, literalmente, va a hacer historia.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Todas las civilizaciones son diferentes.
- Su sistema de juego se adapta a los gustos de cada jugador.
- El acabado gráfico es sencillamente revolucionario.
- Incluye un impresionante editor de escenarios.
- El gran número de posibilidades tácticas.

NO nos gusta

- No es tan original como esperábamos en un principio.
- Todavía quedan algunos problemas de cámara por pulir.
- Se echa de menos un mayor número de civilizaciones.

PRIMERA IMPRESIÓN: Impresionante juego de estrategia destinado a llegar a lo más alto.





BUENO REGULAR MALO

Se ha hablado mucho de «Empires», el juego de estrategia en tiempo real realizado por el mismo equipo que diseñó «Empire Earth», incluyendo al "cerebro", Rick Goodman, y que, a todos los efectos, es su continuación oficiosa. Una vez más recolectaremos recursos, construiremos edificios y, sobre todo, gobernaremos ejércitos, así que parece natural preguntarse si nos vamos a encontrar con más de lo mismo o si bien estamos ante el nacimiento de un nuevo clásico. Pues bien, es cierto que mejorar el listón dejado por uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real de todos los tiempos no es tarea sencilla, pero, al menos en nuestra opinión, «Empires» llega al último tramo de su desarrollo capacitado para superar ese reto.

Realismo histórico

A la hora de plantear «Empires» los diseñadores han reducido el alcance brutal de «Empire Earth» tanto en la escala temporal como en el número de naciones implicadas. «Empires» "sólo" cubre mil años de historia, desde la Edad Media hasta la Segunda Guerra Mundial y únicamente nos permite elegir entre ocho civilizaciones diferentes: franceses, alemanes, ingleses, coreanos, chinos, japoneses, rusos y norteamericanos. Es cierto que al primer vistazo esta selección puede parecer limitada, pero esta percepción cambia tras comprender la directriz principal bajo la que se ha diseñado el juego y que no es otra que cada nación y cada época histórica ha de ser total y radicalmente diferente de las demás. Por lo tanto, cada una de ellas ha de requerir un aprendizaje individual y, sobre todo, ha de plantear un desafío diferente.

Puesto que el juego todavía no está completado al cien por cien no podemos afirmar con total seguridad que este objetivo se haya conseguido, pero si hemos de juzgar por la versión que hemos estado probando junto al mismísimo Rick Goodman, presidente de Stainless Steel Studios, nos quedan muy pocas dudas de que están en el camino perfecto para alcanzarlo.

La primera medida que se ha adoptado en «Empires» para alcanzar este nivel de diferenciación de civilizaciones es que entre ninguna de ellas hay dos unidades o edificios exactamente iguales. Por supuesto todas las naciones tienen, por ejemplo, barracas o tanques,



¿Sabías que...

... la importancia del argumento es herencia directa de «Warcraft III», juego del que Rick Goodman se confiesa ferviente admirador?

El juego nos permite acercar la cámara hasta alcanzar primeros planos de las unidades.

Cada una de las naciones posee unidades y habilidades especiales exclusivas.

El juego posee un motor gráfico que dará mucho de que hablar.

pero su aspecto, sus estadísticas y, sobre todo, sus habilidades especiales son completamente diferentes entre sí. La lista de diferencias es demasiado larga como para enumerarla entera pero fiaros de nuestra palabra cuando os decimos que cada nación del juego esta individualizada de una manera que no habíamos visto desde «Warcrat III», y merece la pena reseñar que en el título de Blizzard sólo eran cuatro las razas disponibles para jugar. ▸▸

A qué se parece...



En «Rise of Nations» también podíamos recorrer la historia de la humanidad, aunque se trataba de un juego 2D.



Tanto el sistema de juego como el motor de «Empires» son una versión avanzada de los de «Empire Earth».



«Warcraft III» también hacía mucho énfasis en diferenciar al máximo todos los bandos disponibles.


Con el editor incluido podremos crear nuestros propios escenarios y campañas.


Todas las naciones poseen sus propias unidades de tierra, mar y aire.

CADA CIVILIZACIÓN Y CADA ÉPOCA DE «EMPIRES» OFRECE UNA EXPERIENCIA DE JUEGO PROPIA Y DIFERENCIADA

El otro gran aspecto en el que se ha hecho mucho hincapié es en el rigor histórico. Y no hablamos sólo de los diseños de unidades y edificios y en la forma en que varían con el cambio de las épocas, sino, sobre todo, de la forma en que el sistema de juego cambia a medida que avanzamos en el tiempo. Así, la introducción de la pólvora, los blindados o la aviación tiene en cada ocasión un impacto simplemente radical que nos obliga una y otra vez a replantearnos tácticas y estrategias. Muy poco tiene que ver la forma de defender una ciudad cuando todo lo que tiene el enemigo son cañones y tanques con lo que tenemos que hacer cuando cuenta con paracaidistas que pueden caer directamente dentro de nuestros muros. Además, y esto es uno de los aspectos más originales del juego, no todas las civilizaciones pueden ser usadas durante toda la partida, ya que algunas no existen al principio y otras se van transformando a medida que avanza el tiempo. Los americanos o los alemanes, por ejemplo, sólo pueden ser usados a partir de la Primera Guerra Mundial y no estarán disponibles en una partida que comience en una época anterior a ésta. Inglaterra, en cambio, sólo existe como tal hasta el año 1900, el comienzo de la Primera Guerra Mundial, y cuando en una partida avancemos más allá de esa época tendremos que optar entre continuar jugando como el Reino Unido, como Alemania o como los Estados Unidos, ya que el juego considera que estas dos últimas naciones son descendientes de la primera.



Tres campañas, tres historias



LAS TRES CAMPAÑAS individuales incluidas en el juego ofrecen una buena representación de las épocas y civilizaciones disponibles. Respectivamente, adoptaremos los papeles del rey Ricardo Corazón de León en la Inglaterra medieval, el almirante Yi en la Corea de 1592 y el mismísimo general Patton, de los Estados Unidos, dirigiendo a las fuerzas aliadas en la Segunda Guerra Mundial.



EN VEZ DE SIMPLES MISIONES individuales, unas detrás de otras, cada campaña posee un elaborado argumento en el que el héroe protagonista tiene una importancia decisiva. Este aspecto se refuerza con una gran abundancia de secuencias cinemáticas realizadas con el propio motor del juego que salpican las tres campañas y les otorgan un desarrollo casi cinematográfico.

Para todos los gustos

«Empires» incluye tres campañas individuales, cada una de ellas dedicada a una época y una nación distintas, un completísimo editor de niveles de gran potencia con el que, al parecer, podremos hacer hasta las mismas secuencias cinemáticas incluidas en las campañas y, por supuesto, un modo de escaramuzas con el que es posible crear partidas, individuales o multijugador, en mapas generados de forma aleatoria.



Prácticamente todas las unidades militares del juego están extraídas de la historia real.

El control de la aviación y los ataques aéreos se ha simplificado con respecto a otros juegos similares.

Cada nación, un mundo

LAS HABILIDADES ESPECIALES que posee cada unidad son exclusivas de ella y no se repiten de una civilización a otra. Lo mismo sucede con los árboles tecnológicos o con las habilidades especiales características de cada nación.

NO SON CONCEPTOS muy originales, pero al repartirlos de manera exclusiva entre las diferentes naciones, la dificultad para alcanzar un juego equilibrado se vuelve mucho mayor.

LOS INGLESES, por ejemplo, son los únicos capaces de investigar la ciencia de la balística. Mientras que los norteamericanos, por su parte, son los únicos en el juego que pueden llegar a poseer el poderoso armamento nuclear.

LA MISMA NACIÓN también permite desarrollos alternativos, gracias a un cierto tipo de tecnología que permiten aplicar las mejoras investigadas al tipo de unidad que deseemos.

¿Sabías que...

... las civilizaciones de Francia, Rusia y Japón eran un secreto absoluto hasta esta última presentación del juego?

Como es habitual en este tipo de partidas podremos configurar completamente todas las reglas, elgiendo desde el tipo de mapa en el que queremos jugar, ya sea de islas, continentes, lagos o desiertos, entre otros, hasta el periodo histórico, pasando por la cantidad de recursos o la potencia de la IA de nuestros enemigos. ►►

EL MOTOR GRÁFICO DE «EMPIRES» LLEVA LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL HASTA UN NUEVO NIVEL DE EXCELENCIA

Por lo que respecta al sistema de control, el juego utiliza la combinación de ratón y atajos de teclado estándar del género, que permitirá a cualquier jugador con un mínimo de experiencia introducirse en él sin problemas. Se han añadido, además, algunas ideas bastante originales para facilitar el control de números muy elevados de unidades, tales como, por ejemplo, la posibilidad de enviar a los aviones al ataque sin necesidad de seleccionarlos o la de usar las habilidades especiales de cada unidad dentro de un grupo de unidades diferentes, y el resultado es muy interesante.

En cuanto a la división tradicional entre juegos de estrategia en los que predomina la gestión y juegos en los que lo importante es atacar rápido desde el principio, «Empires» adopta una solución innovadora y salomónica: incluye dos modos de juego diferentes que reproducen ambos estilos por separado. Y no se trata de modificar un par de parámetros, sino que cada uno de estos dos modos se ha diseñado también por separado, partiendo de cero en cada caso, y testeando y realizando ajustes de manera independiente. El resultado es un juego que es capaz de adaptarse por completo a las preferencias de cualquier jugador.

La revolución tecnológica

Pero si prometedor es el sistema de juego de «Empires», su apartado técnico, prácticamente completado, sólo puede definirse como espectacular. Para él los chicos de Stainless Steel Studios han utilizado un nuevo motor al que definen como la segunda generación del motor de «Empire Earth» y lo cierto es que el título le viene como anillo al dedo, pues, sin duda, su acabado gráfico marcará un antes y un después en el género. Gracias a un uso magistral de la compresión de texturas el nivel de detalle alcanzado es enorme, permitiéndonos llegar hasta primeros planos que resultan más propios de un juego de acción que de uno de estrategia en tiempo real.

Además, el uso de una amplia selección de efectos luminosos, de mapeados en relieve y, sobre todo, de una excepcional simulación física, le otorgan al juego un realismo sin precedentes y absolutamente impropio de un juego que, literalmente, no tiene límite en el número de unidades simultáneas que nos permite controlar.

Quedan por resolver, eso sí, algunos problemas en el control de la cámara, sobre todo a la hora de intentar supervisar grandes extensiones del mapa, momento en el que se echa de menos un mayor campo de visión, pero se trata en cualquier caso de asuntos menores que no parecen capaces de enturbiar el que sería, sin duda, el aspecto más impresionante del juego, sino fuera porque «Empires» está repleto de aspectos realmente impresionantes.

Y es que resulta muy complicado elegir cuál es el apartado a destacar en un juego tan completo y equilibrado como «Empires». Tendremos, pues, que decir que simplemente se trata de uno de los juegos de estrategia más prometedores que han pasado por nuestras manos, destinado, si las cosas no se tuercen, a reemplazar a «Empire Earth» como el mejor representante de su género. Si eres aficionado a la estrategia, éste es el juego que debes esperar a partir de ahora.

J.P.V.

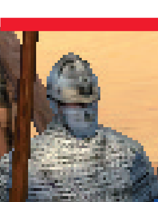


En principio el motor del juego no pone ningún límite al número de unidades a controlar.

Se incluyen hasta tres campañas muy diferentes con ocho niveles cada una.

El sistema de formaciones facilita el control de grandes cantidades de unidades.

¿Sabías que...



... la utilización de la nueva generación del motor de «Empire Earth» permite que las unidades tengan un nivel de detalle un 400% más alto que aquel?

Juega como quieras

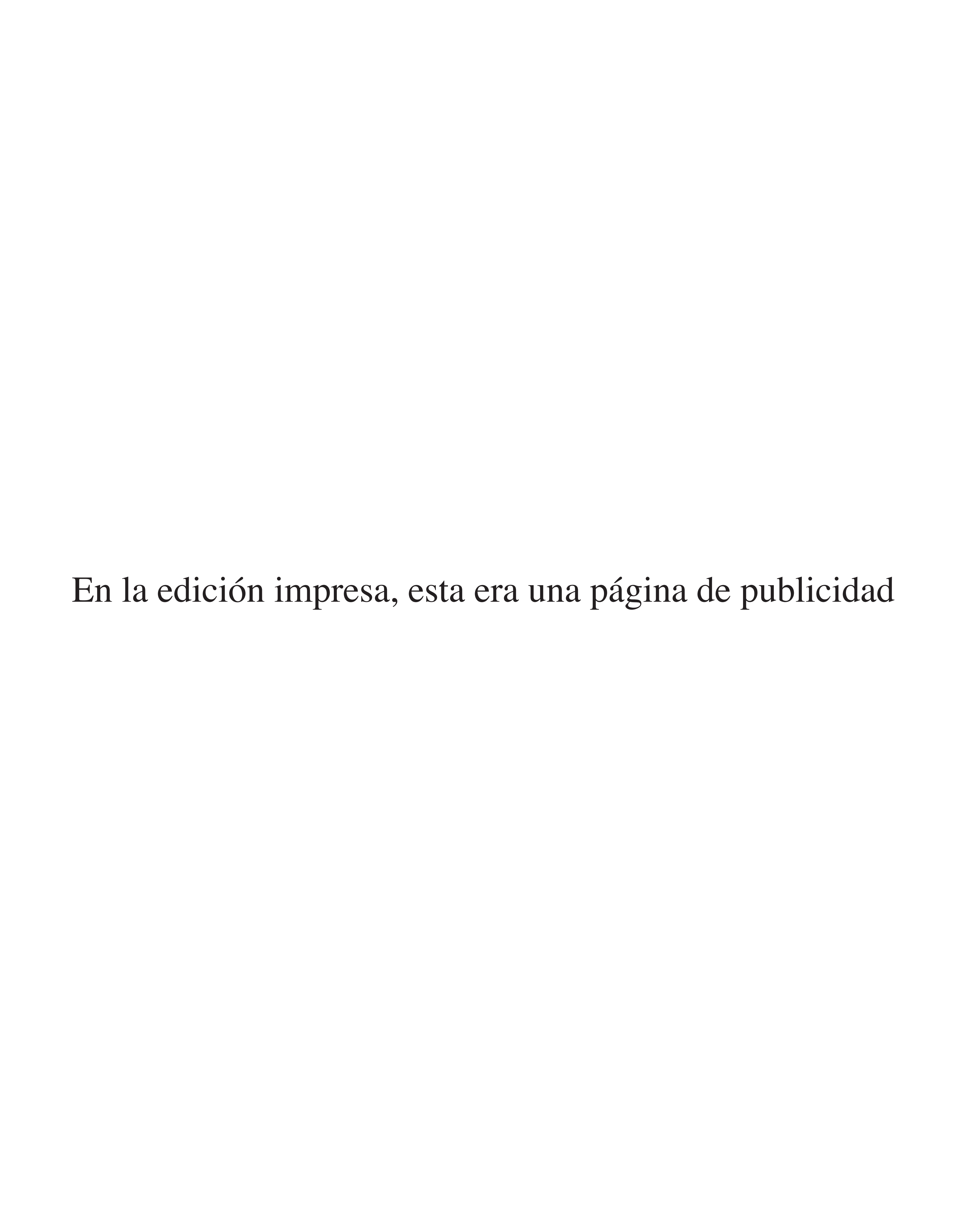


EL ESTILO AGRESIVO de juego está representado por un modo de juego en el que todas las estructuras defensivas, como muros o torres, son mucho menos resistentes, los recursos son mucho más abundantes e incluso las unidades se mueven de manera más eficiente pero mucho menos realista.



EL ESTILO PASIVO, esto es, más estratégico, potencia en cambio el desarrollo de grandes estructuras de poder, con grandes ciudades protegidas por muros y con mucha investigación tecnológica. Estas partidas tienden a ser sensiblemente más largas que las de "estilo agresivo", pues en ellas no se pueden dar las avalanchas iniciales.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **STAINLESS STEEL STUDIOS/ACTIVISION**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Fecha de lanzamiento: **OCTUBRE 2003**
- Localización: **SÍ. CASTELLANO (TEXTOS Y VOCES)**
- Página web: ***www.empiresrts.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preview

PRIMER CONTACTO

FIFA 2004

Por toda la escuadra

¿Que no te gusta el fútbol? Eso, aparte de convertirte en un bicho un poco raro en este país, puede tener solución. EA Sports trabaja ya en la nueva entrega de «FIFA», y asegura que esta vez van a superar todas las expectativas creadas.



Primera impresión


SÍ nos gusta

- La posibilidad de controlar de forma más precisa el balón.
- El componente estratégico añadido, con fichajes y descartes.
- La opción "Off the Ball" para tener más control sobre los pases.
- Las abrumadores cifras y opciones de juego.
- La incorporación de los ultimísimos fichajes a la base de datos.


NO nos gusta

- La primera versión promete, pero aún está muy verde.
- Que sólo sean cinco los estadios españoles.
- Las opciones multijugador no se han desvelado totalmente.

PRIMERA IMPRESIÓN: El mejor de la serie. Promete grandes cosas, veremos si se cumplen todas.

BUENO REGULAR MALO

Es algo que ya se ha hecho casi tan familiar como el anuncio del volver a casa por Navidad. Cada año, EA Sports se mantiene fiel a su cita, cumpliendo con las expectativas de sus seguidores, y lanza su nueva hornada de títulos deportivos. Entre ellos, el que más pasiones desata (al menos en nuestro país y en casi todo el resto del viejo continente) es sin duda «FIFA». Hemos tenido la oportunidad de un primer contacto con la versión en desarrollo para PC, y esto es lo que, de momento, parece que va a dar de sí. Vete calzando las botas y eligiendo número para tu camiseta, porque el partido está a punto de empezar.

Cantidad y calidad

Resulta difícil innovar en una serie de productos de cadencia anual, como es «FIFA». Pero algo que siempre, siempre se cumple, es que cada nueva versión del juego de fútbol más popular en PC ofrece más en cantidad de casi todo.

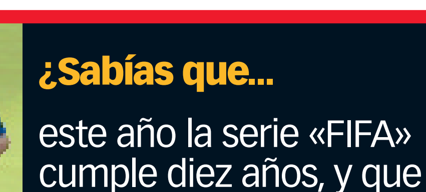
«FIFA 2004«, por supuesto, mantiene la tradición. Y las cifras de esta edición son, verdaderamente, abrumadoras. Sólo para abrir boca, ahí van unas cuantas: 24 ligas oficiales, 500 equipos reales, cerca de diez mil jugadores, treinta estadios (entre los que se incluyen cinco españoles, lo que no es para tirar cohetes) y, claro está, plantillas totalmente actualizadas.

Bien es cierto que, a la hora de la verdad, esto es, al ponernos manos a la obra, gran parte de estas ligas o jugadores pasarán casi desapercibidos para la mayoría (¿a quién no le gusta jugar con el equipo del que es seguidor habitual?) pero estar, están. Y eso, muy pocos juegos de fútbol lo pueden equiparar.

Sin embargo, y como también es habitual, los chicos de EA Sports claman por su "criatura" como la más avanzada y jugable de toda la serie, a la que han dedicado sus mimos y cuidados durante todo un año para hacer el juego más real, vivo, plagado de opciones y dispuesto a seguir, durante una temporada más, como la referencia visible del mundo del deporte sobre los compatibles. ¿Lo están consiguiendo? la versión final, por supuesto, será la que despeje todas las dudas pero, de momento, lo que se ha podido ver, pese a estar aún verde, tiene muy buena pinta, para ser sinceros.

Mayor jugabilidad

Prácticamente todos y cada uno de los apartados individuales de «FIFA 2004» están siendo renovados y optimizados sobre anteriores versiones del juego: IA, tácticas, formaciones, atributos individuales, estilos de juego, características de cada jugador... Pero no sólo



¿Sabías que...

este año la serie «FIFA» cumple diez años, y que la primera versión que apareció era un cartucho para la consola MegaDrive, de Sega?

La disposición táctica de nuestro equipo se verá reflejada constantemente en el radar de campo.

La primera versión del juego aún adolece de detalle en la representación gráfica de los estadios.

Las animaciones de los jugadores son mejores que nunca, y se incluyen algunas nuevas.

en los aspectos "técnicos" que definen «FIFA» como una de las referencias de Electronic Arts han sido tenidos en cuenta en esta entrega. Nuevas opciones de juego, como el modo Entrenamiento, diseñado para ensayar todo tipo de jugadas y lanzamientos, o el de Carrera, donde asumimos el papel de entrenador y nos dedicamos desde lo más bajo a llevar a un equipo hasta la élite, obtienen un protagonismo por derecho propio. «FIFA», en todo caso, ►►

A qué se parece...


Uno de los últimos títulos en aparecer dentro del género, aunque con un aire mucho más arcade es «ISS 3».



«Championship Manager 4» afronta el deporte rey desde otra perspectiva, totalmente estratégica.



La anterior edición de «FIFA», 2003, es la referencia más inmediata para valorar las novedades de este año.

LAS MEJORAS AFECTAN A TODAS LAS ÁREAS DE DISEÑO, CON HINCAPIÉ EN LA JUGABILIDAD

sigue siendo «FIFA», y estas opciones no quieren decir que, de repente, en EA Sports se hayan vuelto majaretas y les haya dado por realizar un "manager" al más puro estilo «PC Fútbol». Sin embargo, son modalidades que resultan más que de agradecer por el afán de innovar.

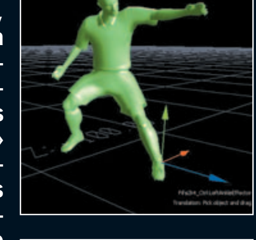
Salta al campo

La verdadera esencia de «FIFA 2004», la madre del cordero, como diría aquel, es ponerse a los mandos y controlar a nuestro equipo en todos y cada uno de los partidos. Y las novedades que se han presentado en este sentido no son nimias.

Una de las más importantes, que afecta de forma directa al conjunto, es el sistema de control "Off the Ball" para la ejecución de pases. No se trata tan sólo de hacerlos más precisos y controlados en su fuerza, algo que ya se había mejorado en la edición 2003, sino en mantener un control mucho más amplio sobre las posibilidades de juego.

"Off the Ball" permite controlar en cierto sentido a los jugadores que no llevan el balón. Podemos adelantar delanteros, doblar por las bandas o presionar en defensa con dos o más jugadores simultáneamente. Cuando se activa esta opción en el momento de dar un pase, la interacción con el equipo aumenta, y podemos escoger entre distintas posibilidades. Es un sistema de juego algo complejo de explicar, pero bastante sencillo de controlar y, sobre todo, potencia de un modo inaudito la jugabilidad, como no había ocurrido hasta ahora en títulos anteriores.

Más real que nunca



EL MOTION CAPTURE ha sido la técnica seguida, como ya es habitual en la serie, para la configuración y base de las animaciones de los jugadores en el juego. «FIFA 2004» ha contado con la colaboración de futbolistas de renombre internacional en las sesiones de Motion Capture.



LA DEPURACIÓN y múltiples retoques a que luego estas animaciones básicas se someten para alcanzar un realismo máximo exigen, además, de numerosas técnicas paralelas. La interpolación de movimientos, por ejemplo, es una de las que mejores resultados ofrecen, mezclando distintas animaciones básicas, y evitando al mismo tiempo un "corte" o una transición brusca entre las mismas.

¿Sabías que...

tras su fichaje y presentación oficial, la primera versión de «FIFA» ya incorpora a Beckham como jugador del Real Madrid?

Las jugadas estratégicas, como el corner, tendrán gran trascendencia en cada partido.



Pruebas, pruebas, pruebas...



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL pretende ser mejor que nunca en ningún otro juego de la serie «FIFA». Las numerosas pruebas que se realizan en este sentido están enfocadas a encontrar una respuesta natural e intuitiva a las habilidades propias del jugador, de modo que tanto el equipo rival como los hombres de nuestro propio equipo, se adapten perfectamente a nuestra forma de jugar.



EL MAYOR RETO se encuentra, además, en «FIFA 2004», en la opción de control "Off the Ball", que nos permite manejar, durante breves instantes, la disposición de parte de los hombres de nuestro equipo, en tiempo real, a los que dirigir un pase. Esta complicación añadida, sin embargo, parece estar siendo resuelta con solvencia, de forma que «FIFA 2004» es más eficaz que nunca en jugabilidad.

Existen, claro está, muchas más novedades que afectan al desarrollo de «FIFA 2004», incluyendo las opciones de juego online (que este año, por vez primera, también al mundo de las consolas, concretamente a PS2), y las relacionadas con al área técnica y la tecnología visual, sobre todo.

El motor gráfico se está mejorando sobre versiones anteriores, así como las animaciones, sonido, movimientos, detalle gráfico, etc. Una serie de apartados, en suma, que son casi obligados y que los aficionados a la serie no perdonarían que no hubieran sido retocados. Poco a poco, lo que parece es que «FIFA 2004» se va acercando a ese "ideal" de perfección que los jugadores más exigentes han venido demandando los últimos años. Y si tenemos en cuenta que (¡por fin!), un asesor deportivo europeo ha estado supervisando distintos aspectos de la jugabilidad y la simulación de fútbol en la edición de este año, parece que EA Sports tiene todas las papeletas de conseguir un juego que realmente satisfaga al máximo a todos los jugadores. Ya falta poco.

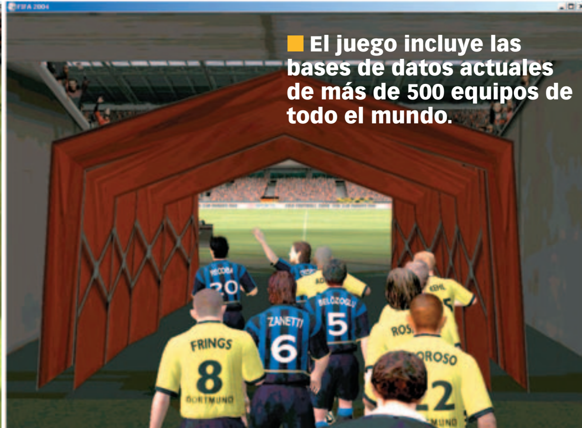
F.D.L.

- En preparación: **PC, PS2, Xbox, GC**
- Estudios/Compañía: **EA Sports**
- Fecha de lanzamiento: **OTOÑO 2003**
- Localización: **Sí**
- Página web: ***www.fifa2004.ea.com***

EA Sports quiere lograr la mejor ambientación y atmósfera de fútbol vista en toda la serie.



La estrategia tendrá una importancia fundamental, con marcajes al hombre mucho más férreos.



El juego incluye las bases de datos actuales de más de 500 equipos de todo el mundo.

Preview
PRIMER CONTACTO

Halo Combat Evolved

¡Muere, alien!

¿Conquistar la Tierra? ¡Por encima de nuestro cadáver! Soldado, agarra tu fusil de plasma, porque se avecina una guerra total con el invasor. Han tardado, sí, pero los Covenant ya han invadido tu PC. «Halo» ya está aquí.

Primera impresión


SÍ nos gusta

- El impulso que se ha dado al multijugador.
- Las mejoras y optimizaciones sufridas por el motor 3D en PC.
- La inclusión de nuevas armas, no disponibles en el original.
- Las previsiones para incluir herramientas de creación de "mods"


NO nos gusta

- El enorme retraso de la versión de PC.
- Que la campaña individual no ofrezca apenas novedades.
- Que la demo esté disponible después del lanzamiento del juego.
- Puede perder muchos enteros frente a otras novedades del género.

PRIMERA IMPRESIÓN: Excelente. Cañero y adictivo, aunque algo tópico en muchos apartados.

BUENO REGULAR MALO

Sin duda, «Halo» ha sido uno de los grandes deseados por todos los aficionados a la acción, en PC. El título de Bungie, que está al caer, como quien dice, ha tenido un largo y tortuoso camino en su versión para compatibles, hasta que se ha convertido en una realidad, con su primera versión jugable, ya disponible.
Quizá, para muchos a estas alturas se ha convertido hasta en un juego "antiguo", ya que la versión original para Xbox lleva ya más de un año en el mercado, y su segunda parte para esta consola está ya en su fase final de producción.

Llegan los alienígenas

«Halo» es un juego que no se anda con chiquitas. Te lleva hasta un futuro algo distante, en el momento en que la Tierra está a punto de convertirse en colonia de los Covenant. Estos son una especie alienígena que ha decidido que nuestro planeta es para ellos lo que Benidrom para los pensionistas: el paraíso. Así que, sin miramiento alguno, deciden acabar con los humanos y hacer del nuestro su hogar definitivo.
En estas, un grupo de resistencia (militares, claro, que no hay que olvidar que el juego es norteamericano), se conforman como la última, línea de defensa del planeta, y única salvación de la humanidad entera.
Ahí entras tú, el más alto, fuerte y aguerrido de todos los marines espaciales, dispuesto a salvar el planeta solito, aunque de vez en cuando algunos compañeros insistan en echarte una mano. Y bueno, tampoco te vas a negar a una ayudita, ¿no?



¿Sabías que...

«Halo» fue concebido para PC y Mac, hasta que Microsoft compró Bungie y decidió posponer estas versiones, en favor de Xbox?



Más que una conversión

A pesar de ese posible handicap, con la aureola de "juego de consola" adaptado al PC, nada hay más lejos de la realidad. «Halo» es un título de acción que se inscribe en la línea más actual de diseño en el género. Combina un buen guión, un protagonista con tirón, variedad de armas y acciones, unos enemigos a los que se llega a odiar, posibilidad (y obligación, en ocasiones) de conducir vehículos, opcio-

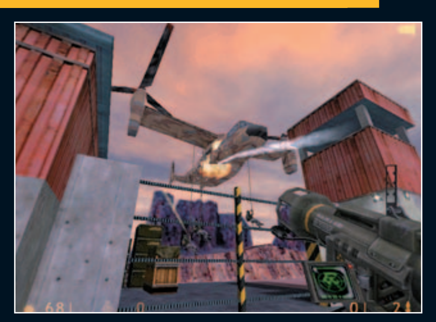
■ Numeroso gadgets, como el camuflaje de invisibilidad, se unen a la extensa oferta de armas del protagonista.

■ La mejora técnica del motor de «Halo» es visible en resolución, texturas, efectos y sistemas de partículas.

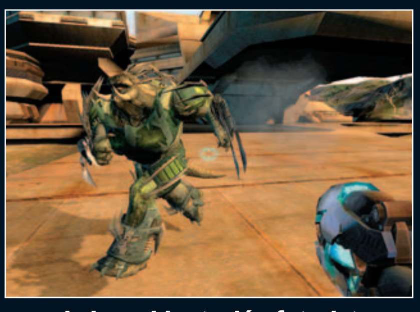
■ El uso de vehículos en las partidas multijugador añade un gran aliciente a las mismas.

nes de interacción con el escenario, sobre todo en lo referente a armas pesadas fijas, y un largo etcétera de virtudes en su diseño, que lo alejan de cualquier atisbo de mediocridad.
Además, está plenamente concebido en su interfaz como juego de acción para PC. No hay extrañas adaptaciones de mandos de consola, y el ratón es un elemento fundamental. Existirá, en todo caso, la opción de conectar un pad para aquellos que prefieran este sistema.
Pese a todo, donde realmente «Halo» empieza a demostrar su verdadero corazón de PC, es en el modo multijugador, que se ha rediseñado por completo sobre el original para potenciar el conjunto, complementando la campaña individual, ya de por sí más que satisfactoria. La versión Xbox de «Halo« mostraba un multijugador algo parco, pese a la novedad en el mundo de las consolas. Cuando «Halo» apareció, aún no estaba en mente que el juego so- ►►

A qué se parece...



■ Por su continuidad en la historia y el guión recuerda al desarrollo de acción de «Half-Life».



■ Toda la ambientación futurista y el diseño de las armas nos remiten a «Unreal 2» como referencia.

ACCIÓN FRENÉTICA Y UN BUEN GUIÓN SON LAS CLAVES DE LA CAMPAÑA INDIVIDUAL QUE OFRECE «HALO»

portara conexión online en Xbox, y las opciones para varios jugadores se acoplaron a la conexión de varias consolas o a cuatro usuarios sobre la misma máquina. «Halo», en PC, se lanza de cabeza al soporte de redes locales y a Internet.

Múltiples «Halos»

Aunque parezca algo fatuo y exagerado, el modo multijugador de «Halo» puede llegar a hacer la competencia a auténticas "vacas sagradas", como el mismísimo «Unreal Tournament». Quizá no destaque tanto por su flexibilidad al gestionar un número elevado de usuarios, ya que el máximo que se soporta es de 16 jugadores. Pero es algo que se compensa con las distintas modalidades de participación : Slayer, Deathmatch, Capturar la Bandera, Oddball, Carreras, etc.

Por otro lado, Gearbox no sólo ha diseñado los mapas multijugador para hacerlos completamente distintos del juego original, sino que además lo ha hecho atendiendo a muchas de las demandas de la comunidad de jugadores de «Halo» en consola, lo que, en cierto modo, garantiza una adecuación a los gustos de los jugadores más expertos.

Además, se están creando nuevas armas y vehículos (ya que el multijugador también soporta estos elementos y los pone a disposición de los usuarios) para esta modalidad. De las primeras, destaca el uso del lanzallamas y el Fuel Rod Gun, un arma inspirada en las usadas por el enemigo alienígena en la campaña individual, pero totalmente original.

En el apartado de los vehículos, nos encontraremos con el Rocket Launcher Warthog, una de las mayores innovaciones, que ofrecerá «Halo».

Por último, la vida de «Halo» en lo referente al modo multijugador se puede de ampliar de manera casi ilimitada, pues Gearbox tiene en mente que la versión final del juego se ponga a la venta con una serie de herramientas dirigidas a los locos del "mod", y listas para diseñar niveles.

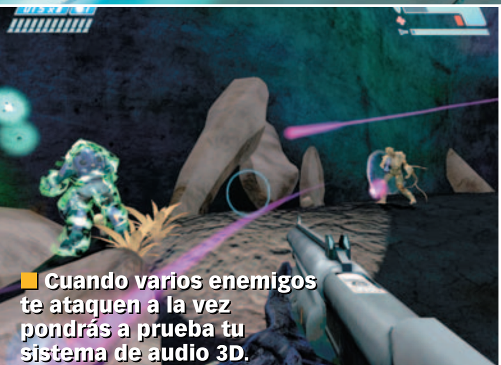
Aprovechar el PC

Concluyamos este rápido repaso por las principales características de «Halo», en su llegada al mundo de los compatibles (tras su retraso de varios meses sobre la fecha prevista inicialmente) entrando de lleno en una de las piedras de toque que siempre han afectado, de muy diversas maneras, las conversiones desde los formatos de consola: la tecnología. Afortunadamente, el modelo ya era bueno de por sí. De hecho, «Halo» en Xbox siempre ha sido una de las referencias sobre cómo explotar la potencia de la máquina de Microsoft. Pero en Gearbox no se habían quedado contentos con lo que ésta daba de sí. Así que han cogido el motor gráfico y lo han mejorado y optimizado para explotar las tarjetas gráficas de última generación, y conseguir efectos visuales realmente buenos. Amén, por otra parte, del ya citado interfaz de usuario que se ha rediseñado estupendamente, otro apartado importante en cuanto a tecnología es el sonido. Aquí también Gearbox ha prcourado explotar lo ya creado para consola, aprovechando el soporte 5.1 de audio. Y, finalmente, la IA. Sencillamente excelente.

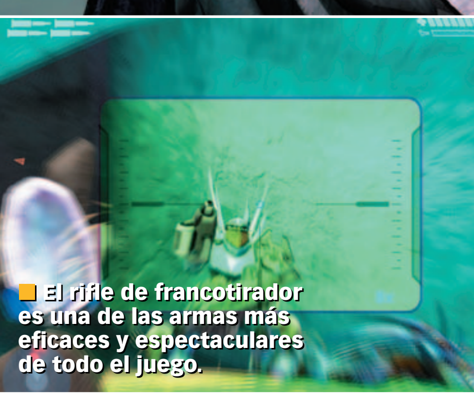
Sumando todos estos ingredientes, tenemos «Halo». Más que una conversión, un juego de acción realmente apetecible. ¿Lo malo? Pues el tiempo lo dirá, pero, desde luego, quizá sea la competencia que le espera.

F.D.L.

Algunos enemigos son realmente duros al contar con campos de fuerza como protección.



Cuando varios enemigos te ataquen a la vez pondrás a prueba tu sistema de audio 3D.



El rifle de francotirador es una de las armas más eficaces y espectaculares de todo el juego.

¿Sabías que...



la primera presentación oficial de «Halo» tuvo como protagonista el Mac, y se realizó para demostrar la potencia gráfica de un nuevo modelo de este ordenador?

Combate por todo el mundo

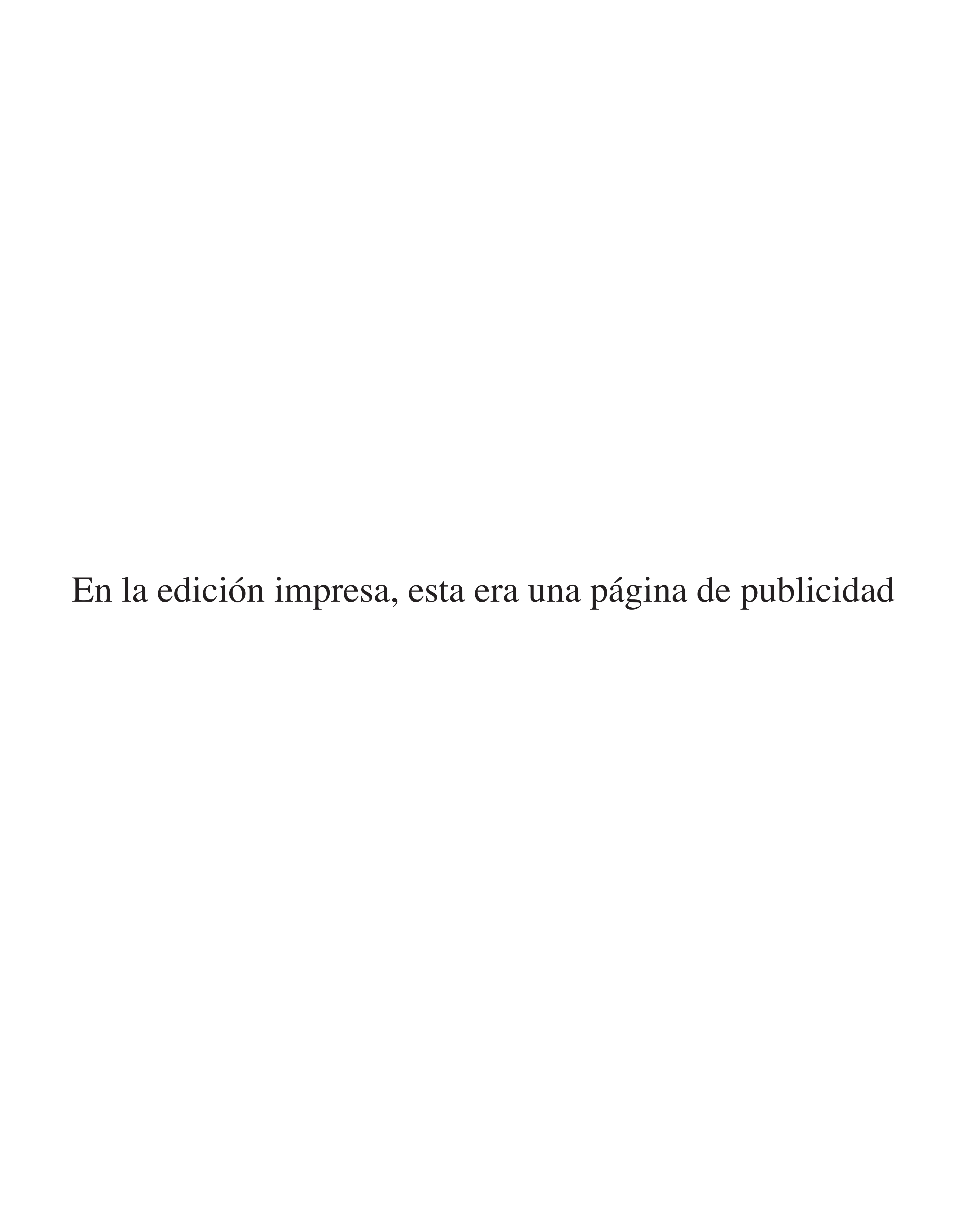




EL MODO MULTIJUGADOR que incluye la versión PC de «Halo» es uno de los apartados más celebrados del juego. Nuevos mapas, armas, vehículos y opciones de juego, sobre los existentes en la versión original de Xbox, dejan bien a las claras el esfuerzo hecho por Gearbox allí donde había que mejorar y adaptar el juego para PC.

HASTA 16 JUGADORES simultáneos podrán participar en cualquiera de los modos de juego existentes en esta opción. Aunque no está confirmado aún, Gearbox parece que no incluirá un modo de juego cooperativo online para la campaña. Pero sí tienen intención de incluir herramientas para los aficionados a la creación de "mods", extendiendo la vida del juego a través de Internet.

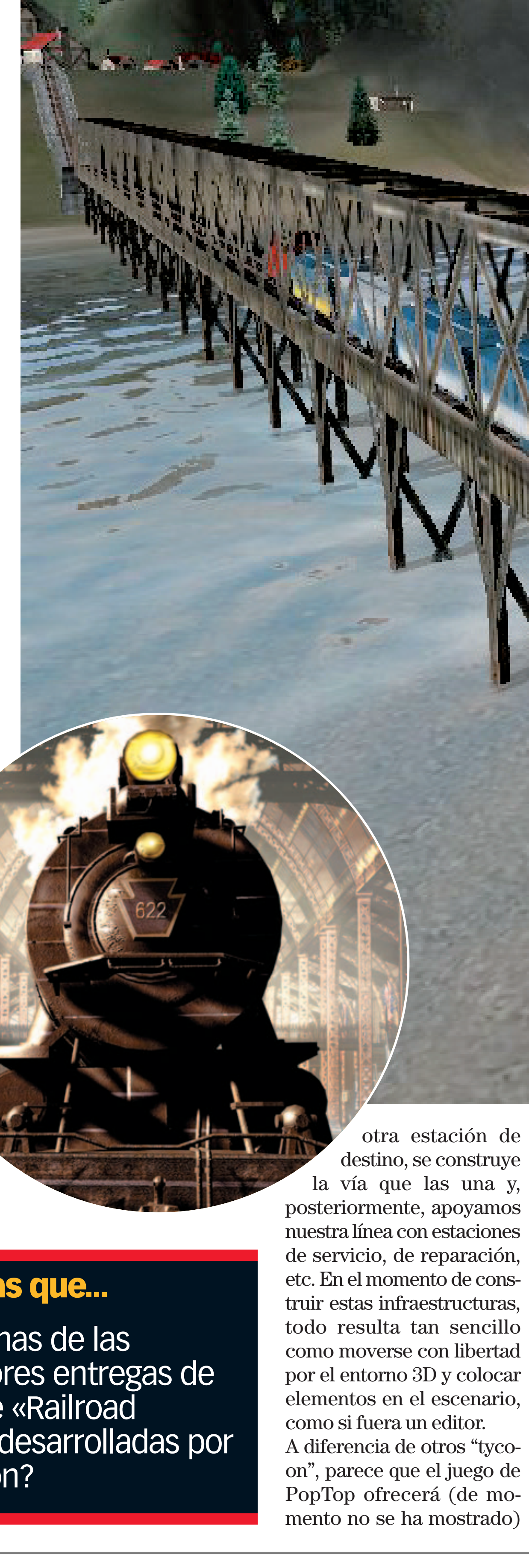
▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
GEARBOX/MICROSOFT
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
OCTUBRE 2003
▶Página web:
halo.bungie.net


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Railroad Tycoon 3

El tren del éxito

Cuando jugar con trenes era sinónimo de comprarte uno eléctrico, surgió un subgénero, el "tycoon", abanderado por la genial mente de Sid Meier. Hoy, nuestro tren tiene más vagones que nunca y hasta ancho de vía europeo.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- La simplificación de acciones y controles.
- La IA, muy bien diseñada.
- Los controles de cámara. Sencillos e impecables.
- Los planes para hacerlo compatible con PC de potencia media.
- La inclusión de una opción multijugador.
- La inclusión de un editor de escenarios.

NO nos gusta

- Quizá ha perdido algo de profundidad estratégica sobre anteriores ediciones.
- El equipo no ha desvelado aún cómo serán los modos multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy divertido. Repleto de atractivas novedades.



BUENO REGULAR MALO

La nueva entrega de la serie que prácticamente inició el género de los "tycoon", donde se combina la estrategia económica y empresarial, ofrece una serie de innovaciones que lo convierten claramente en el mejor. No sólo quiere dejar muy atrás a su antecesor, sino que entra de lleno en el universo 3D, ofreciendo una propuesta tan atractiva visualmente como interesante y original.

Aunque la base de «Railroad Tycoon 3» sigue la línea de diseño marcada en anteriores entregas (creación de un imperio ferroviario mediante la construcción de líneas, estaciones y empresas), PopTop está desarrollando un título que marca diferencias con sus predecesores. El ya mencionado entorno 3D es la más evidente de las mismas. Pero hay más.

Intuición

Un interfaz potente pero sencillo e intuitivo y una IA capaz de automatizar las acciones más pesadas son algunas de sus grandes bazas. En los juegos anteriores de la serie, la propia construcción de las líneas se convertía en algo bastante aburrido y hacía perder un tiempo precioso al jugador, en lugar de dejar que se centrara en algo más provechoso, como la planificación de las rutas, las mercancías con las que comerciar, etc.

En todo caso, las referencias a juegos anteriores de la serie no deben asustar a los jugadores que no conozcan la misma y lleguen de nuevas a «Railroad Tycoon». Los comienzos, como en otros juegos del género, son sencillos y muy rápidos.

Todo parte de la creación de una estación de trenes, si es posible cercana al origen de algún tipo de materia para comerciar (fruta, cereales, maquinaria industrial..). Se crea otra estación de destino, se construye la vía que las una y, posteriormente, apoyamos nuestra línea con estaciones de servicio, de reparación, etc. En el momento de construir estas infraestructuras, todo resulta tan sencillo como moverse con libertad por el entorno 3D y colocar elementos en el escenario, como si fuera un editor.

A diferencia de otros "tycoon", parece que el juego de PopTop ofrecerá (de momento no se ha mostrado)

¿Sabías que...



... algunas de las anteriores entregas de la serie «Railroad Tycoon» fueron desarrolladas por Konami, en Japón?

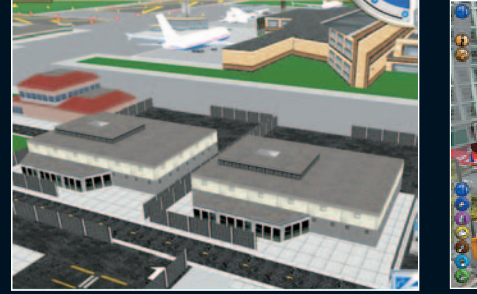
Salvar obstáculos con un puente nos permite optimizar nuestras rutas y nuestra línea ferroviaria.

Los controles se han optimizado y se ha eliminado parte de la microgestión.

Podemos incluso crear industrias para transportar sus productos.



A qué se parece...



El último «Airport Tycoon» es otro ejemplo del género de simulación económica y empresarial.



En «Monopolyn Tycoon» el popular juego de mesa fue dotado de algo más de profundidad.

una opción multijugador donde se quieren combinar distintos apartados muy prácticos. Como tener una ventana donde se nos muestren los factores financieros mientras controlamos nuestras líneas, todo en tiempo real. Además, la competencia con los jugadores humanos incluirá opciones como la posibilidad de "robar" clientes a nuestro rival, e incluso lanzar opas sobre sus empresas.

Todo esto, unido al número de trenes, estructuras y posibilidades de acción, hace de «Railroad Tycoon 3» un título muy sugerente para los amantes de los "tycoon" y de los trenes.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
POPTOP/GATHERING/TAKE 2
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
OTOÑO 2003
▶Página web:
www.gathering.com



Conflict Desert Storm 2

El otro Kuwait

Ya se encuentra en la última fase de su desarrollo, este juego de acción, la segunda parte de un título que tuvo una aceptación moderada entre los usuarios, al aparecer en un momento en que su género, estaba de moda.

Primera impresión

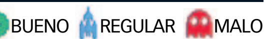

SÍ nos gusta

- La IA mejorada con respecto de la primera parte.
- La calidad gráfica de los miembros del equipo y de los escenarios.
- La variedad de armas y vehículos.
- El toque argumental que se le ha dado a la acción.
- La localización al castellano.


NO nos gusta

- La descompensación en los niveles de dificultad.
- Los modelos de los enemigos, muy simples.
- El control resulta complicado en ocasiones.

PRIMERA IMPRESIÓN: Interesante. Una segunda parte digna y llena de buenos detalles.



La nueva entrega de «Conflict Desert Storm» debe enfrentarse ahora a un parque de títulos similares mucho mayor, con lo que el comprador final tiene mucho más donde elegir y son, precisamente, los pequeños detalles los que le hacen decidirse por uno o por otro. «Conflict Desert Storm 2» está cargado de esos detalles además de que, como segunda parte, ya cuenta con un renombre que le ayudará también a alzarse hasta los primeros puestos en las listas de ventas.

Tres capítulos

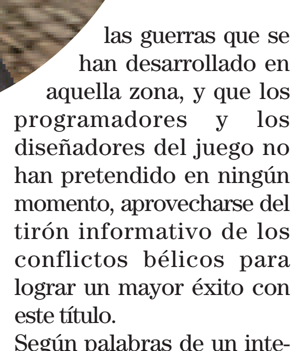
La versión que pudimos evaluar para realizar esta preview tenía muchos aspectos sujetos a cambio, tal y como nos informaron miembros de la compañía, pero sí estaba lo suficientemente avanzada como para conocer de antemano la calidad que tendrá el producto finalizado.

El juego va a estar dividido en tres capítulos diferentes, cada uno conformado por diez niveles de dificultad creciente, todos unidos entre sí por un hilo argumental en el que se está haciendo especial hincapié, a fin de que la implicación con nuestro equipo sea total. Para lograr esto, entre misión y misión podremos disfrutar con unas cuidadas introducciones.

El primer capítulo tendrá como objetivo general rescatar a un equipo de Delta Force que fue tomado prisionero después de que su transporte fuera derribado. El segundo nos colocará en una situación comprometida pues deberemos escapar de un campo de prisioneros, reunir y armar de nuevo a nuestro equipo. El tercero y último del juego es el asalto final a Kuwait para derrocar al régimen político local.

Es necesario decir que el argumento del juego no está basado en ninguna de las guerras que se han desarrollado en aquella zona, y que los programadores y los diseñadores del juego no han pretendido en ningún momento, aprovecharse del tirón informativo de los conflictos bélicos para lograr un mayor éxito con este título.

Según palabras de un integrante del equipo de relaciones públicas de SCi, la razón principal por la que se comenzó a programar esta segunda parte fue el interés





¿Sabías que...

... los programadores han tenido que obviar menciones y localizaciones del conflicto bélico real para evitar problemas?

■ El ataque aéreo por láser será una de las novedades de esta segunda parte.

■ La colaboración entre los miembros del equipo será una constante.

■ La experiencia aumenta tras cada misión superada con éxito.



A qué se parece...



■ «Ghost Recon» ofrece el mismo tipo de acción en equipo en un sistema de juego similar.



■ «Raven Shield» nos pone al mando de un equipo de operaciones especiales de la policía.

armamentístico y tecnológico, pues es en esos lugares donde se están desplegando las armas más modernas del momento.

Y es precisamente ahí donde más cuidado y esmero se está poniendo y muchas serán las armas que podremos utilizar, estáticas y personales, y muchos los vehículos que podremos pilotar, desde todoterrenos a tanques.

Todo apunta a que «Conflict Desert Storm 2» va a ser una más que digna segunda entrega y que tiene todo a su favor para poder competir con el resto de títulos de acción estratégica.

C.F.M.

▶En preparación:
PC, XBOX, PS2 Y GAME CUBE
▶Estudios/Compañía:
SCI
▶Género:
ESTRATEGIA/ACCIÓN
▶Localización:
CASTELLANO (MANUAL, TEXTOS Y VOCES)
▶Fecha de lanzamiento:
SEPTIEMBRE 2003
▶Página web:
www.sci.co.uk

Enigma Rising Tide

Lucha en alta mar

¿Eres todo un experto en simuladores navales o un marinero de agua dulce? Si te crees un gran capitán, vas a tener oportunidad de demostrarlo. Prepárate para vivir toda la intensidad del combate en alta mar.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Muy buena ambientación.
- El realismo está muy conseguido.
- Globalmente no es demasiado complejo, para su género.
- La opción de comandos de voz.
- La calidad gráfica es de lo mejorcito en el género.



NO nos gusta

- Se hace poco atractivo para los profanos en la materia.
- La simulación es más ligera que la parte de estrategia.
- Para los más puristas del género quizá se quede corto.

PRIMERA IMPRESIÓN: Original y atractivo. Para los buenos aficionados a la simulación naval.

BUENO REGULAR MALO

La simulación naval, bien es cierto, no es un género con una aceptación masiva, pero goza de una comunidad de fervientes seguidores. Pensando en ellos, Tesseraction Games está desarrollando un título que mezcla con acierto unos ingredientes atractivos. Lo más granado de un momento histórico relevante en la guerra marítima (la Segunda Guerra Mundial *alternativa*), con la posibilidad de vivir esas batallas desde el puesto de capitán.

Austero, pero atractivo

Dentro de su "alternativa histórica", donde las facciones que se pueden escoger son los EEUU, la alianza anglojaponesa (como suena) o el bando alemán, «Enigma» se rige por los cánones del género demostrados en títulos tan representativos como «Destroyer Command» o su "primo" «Silent Hunter II». Esto es, austeridad en la representación estratégica, donde las órdenes precisas son claves para afrontar la batalla, singladuras con objetivos marcados de forma exacta, y capacidad de afrontar decisiones en décimas de segundo, de las que depende nuestra vida y la de nuestra tripulación en situaciones de máximo riesgo: bombardeos aéreos, ataques de submarinos, escoltas, seguimiento de navíos, ataques de profundidad y un largo etcétera de posibilidades. Tantas como buques y submarinos disponibles en el juego.

Aunque el argumento juega con la realidad alternativa (los "what if..." que tanto gustan a los anglosajones) la precisión y recreación histórica de los tipos de buques propios de la Segunda Guerra Mundial son excelentes. En este punto entramos directamente en la representación visual de los navíos, pues si bien el juego es lo que es, y un combate naval no da para excesivas filigranas gráficas, es cierto que la calidad que se está consiguiendo es de lo más elevada. Eso sí, siempre que visualicemos los combates en la perspectiva externa que permite el juego.





¿Sabías que...

... nació como un juego online, pero que debido a la buena acogida, se decidió ampliar el título con campañas individuales?

Ordena y manda

Una de las virtudes de «Enigma» es que combina con acierto no sólo la simu-

Antes de entrar en combate, es importante localizar a nuestra presa.

La perspectiva externa es ideal para ver todo el fragor de la batalla.

Todos los modelos están representados con un enorme detalle.





Su referente más cercano en el subgénero de las batallas navales es «Destroyer Command».



El combate submarino, que también ofrece «Enigma», era la base de «Silent Hunter II».

lación y la estrategia de combate, sino que también ofrece en un solo producto la posibilidad de comandar tanto navíos de superficie como submarinos, algo que pocos juegos del género han hecho. Pero, sobre todo, la opción que la versión final de «Enigma» ofrece de dirigir los buques con comandos de voz es terriblemente atractiva.

Quizá, eso sí, «Enigma» no sea excesivamente "puro" para los más exigentes, o tan profundo en su exactitud como muchos desearían, pero eso también lo hace algo más asequible a otro tipo de público.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
TESSERACTION/GMX MEDIA
▶Género:
SIMULADOR/ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de Lanzamiento:
AGOSTO 2003
▶Página web:
www.enigma-game.com



LOS JUEGOS QUE CAMBIARÁN LA ACCIÓN 3D

El género se redefine por completo en 2003

Los primeros arcades 3D cambiaron nuestra forma de entender los videojuegos, permitiéndonos experimentar la acción en primera persona. En los próximos meses, el género puede sufrir una gran evolución.

Hasta la aparición repentina de «Wolfenstein 3D» –hace más de una década– el concepto de videojuego estaba asociado al clásico matamarcianos, un plano de entretenimiento bidimensional en el que demostrar reflejos, inteligencia y habilidad. La mayoría de géneros (plataformas, aventuras gráficas, puzzles, simuladores) nos regalaron momentos de auténtica gloria y frustración frente al teclado, pero en ninguno de ellos podíamos recorrer el entorno en primera persona como lo hacemos hoy en día con «Jedi Outcast» o «Medal of Honor». Y es que el arcade 3D es lo más parecido que tenemos a la realidad virtual, a falta de gafas y guantes de inmersión total. Nos permite ser el protagonista de una película de intrigas policíacas, manejar un sable láser con soltura, recorrer la playa de Omaha en el cruento desembarco de Normandía o sentir el acecho de una criatura alienígena en el interior de una nave espacial. Pero ante todo, el arcade de acción es una evasión de nuestra realidad que nos ayuda a librarnos por un momento del estrés que generan nuestras obligaciones diarias. Afortunadamente, el género cada vez es más abierto e interactivo, los gráficos comienzan a ser foto-rrealistas, y los personajes disponen de patrones de comportamiento que emulan el lenguaje gestual y corporal humano a las mil maravillas. ¿Dónde está el límite? Posiblemente se alcance cuando no sepamos distinguir si una textura es real o generada por ordenador, si el personaje que nos habla a través de la pantalla es artificial o es un vídeo grabado en alta resolución. Pero no vayamos tan lejos… ¿Hacia dónde se dirige el género en la actualidad? ¿Qué es aquello que todavía no hemos visto? A priori, parece que lo más esencial es la recreación de un mundo virtual vivo, en el que todo sigue su curso aunque nosotros no influyamos y en el que a la vez todo personaje u objeto es susceptible de interactuar con nosotros. No es mucho pedir después de ver la capacidad de las nuevas tarjetas gráficas compatibles con DirectX 9.0 y la creatividad de compañías como Valve, id Software o Remedy. En este reportaje hablamos del pasado para entender cómo evolucionará el arcade 3D. Este otoño viviremos un renacimiento de la acción en el que no habrá un solo ganador, sino grandes títulos que revolucionarán el género.

ACCIÓN TOTAL



¿QUÉ DEBE TENER EL JUEGO PERFECTO?

Imaginad por un momento que existe un arcade con un desarrollo largo y apasionante como el de **«Half-Life 2»,** envuelto en un argumento oscuro y tétrico como el de **«Max Payne 2»,** cuyo entorno es completamente interactivo como en **«Duke Nukem 3D»,** en el que los gráficos son de una belleza y perfección similar a la de **«Doom III»,** con unos escenarios donde pasamos angustia al más puro estilo «Aliens vs Predator», en los que encontraremos puzzles como en **«Project Eden»** y en el que –como en **«Splinter Cell»**– debemos usar el sigilo, la estrategia y la inteligencia para cumplir objetivos. Imaginad también que estamos en un mundo persistente, como en **«PlanetSide»,** que para vencer en multijugador hay que planificar tácticas de equipo al estilo **«Raven Shield»,** que podemos manejar vehículos aéreos, terrestres y marinos igual que en **«Battlefield 1942»,** que cada equipo tiene sus bases destructibles como en **«Renegade»** y que los méritos cosechados por cada jugador permanecen guardados en un ranking de Internet. Imaginad.

▶▶



TECNOLOGÍA

HALF-LIFE 2

Tras un prolongado silencio, Valve regresa para demostrarnos que una física realista es tan importante como un buen motor gráfico.

Interactividad, realismo y escalabilidad. Esas son las tres claves de Source, el motor que dará vida a «Half-Life 2». Si un entorno simulado pretende ser creíble, debe contener reducciones de fenómenos físicos como la inercia, la gravedad, o la dinámica de fluidos, haciendo que los sucesos más básicos de nuestra vida cotidiana sean reconocibles dentro del juego. Lo que pretendemos decir es que en «Half-Life 2» podremos utilizar todos los objetos que encontremos a nuestro paso para desviar la atención de enemigos, activar mecanismos, formar barricadas o alcanzar recovecos poco accesibles. La clave radica en que todas las variables resultantes de la interrelación entre cuerpos vivos, objetos inertes y masas líquidas –algo muy cercano al verdadero concepto de interactividad– han sido definidas como un modelo físico universal. Si lanzamos un tablón a un estanque, este flotará porque su peso y superficie así lo indican, no porque exista un objeto "tablón" que tenga la propiedad de flotar. Tampoco es desdeñable el tiempo de desarrollo dedicado a la recreación de animaciones faciales y corporales de los personajes. Así, cada facción de la cara tendrá un "músculo" o interruptor de control, lo que permitirá trasladar cualquier expresión humana a las facciones de un personaje no jugador, sin tener que depender de animaciones predefinidas. A los modelos corporales se les aplica una capa interna que absorbe y refleja la luz como convenga, evitando el temido efecto piel de "plástico" de otros juegos. Por si esto fuese poco, el motor será uno de los más escalables que hayamos visto hasta el momento, es decir, que podrá ejecutarse en equipos básicos reduciendo drásticamente los niveles de detalle o potenciará la calidad de las texturas hasta límites exagerados con tarjetas gráficas de última generación y procesadores rápidos. Y aún con todas las maravillas técnicas que os hemos contado, los chicos de Valve aseguran que «Half-Life 2» basará su potencial en un argumento de película y un desarrollo muy largo y espectacular. Ahí es nada.



La combinación de un espectacular motor gráfico y una jugabilidad basada en la interacción y el uso exhaustivo de la simulación física, forman la base de todo lo que se puede ver en «Half-Life 2».

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

FAR CRY

Aunque fue concebido como una demo tecnológica del motor gráfico de Crytek, este título promete ser uno de los referentes en cuanto a sistemas complejos de IA. Un terreno abrupto y accidentado de varios kilómetros de extensión (a escala) no parece el escenario más conveniente para ambientar un juego que presume de reflejos en el agua, abundante follaje selvático y texturas de infarto, pero sus desarrolladores aseguran que este "monstruo" no sólo se moverá fluido en equipos "medianos", sino que sentará precedentes en cuanto a IA aplicada a enemigos. El secreto –según Crytek– reside en no asignar rutas predefinidas a las unidades del mapa, sino concederles áreas de influencia y dejar que atiendan a sus propios "sentidos". Además, el sistema de combate aplicará un margen de error a la puntería de los soldados para evitar que puedan alcanzarnos con cálculos precisos y poco realistas. En su lugar, intentarán tendernos emboscadas y agruparse en formaciones para cerrarnos cualquier vía de escape. A seguir muy de cerca.



Los enormes escenarios del juego son la base del diseño de la acción, donde la IA tiene especial importancia.



Los enemigos en «Far Cry» tienden a moverse en grupos y a seguir las órdenes de un líder.



«HALF-LIFE 2» SERÁ UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESCALABLES QUE HAYAMOS VISTO HASTA EL MOMENTO, PUESTO QUE CORRERÁ EN EQUIPOS MUY BÁSICOS REDUCIENDO SU DETALLE

HISTORIA DEL GÉNERO

En los albores de los noventa alguien decidió que si no existía, tendría que inventar el primer arcade de entorno pseudo-tridimensional. Había llegado **«Wolfenstein 3D»** por obra de id Software. Su éxito fue tal que aquel motor primigenio fue utilizado para realizar clones como el genial **«Blake Stone».** Eran los principios de la licencia de motores. Pero John Carmack pronto nos mostraría una nueva ventana por la que mirar la realidad: **«Doom».** Nunca llegó a distribuirse en España, pero sí lo hizo su segunda parte en 1994, **«Doom II: Hell On Earth»,** y con él pudimos descubrir que un 386 SX con 4 megas de RAM podía mostrar un entorno 3D perfectamente texturizado a 320 pixels de resolución. De él surgieron licencias como **«Heretic».** Aún a pesar de **«Doom»,** seguían corriendo clones de **«Wolf 3D».** Entre todos ellos destacaba **«Rise of the Triad»**, que aunque pasó sin pena ni gloria, serviría como base para la creación del motor que en 1996 daría vida a **«Duke Nukem 3D»** de 3D Realms. De nuevo, el género dio un salto cualitativo hacia una libertad de 360º. De él surgieron licencias como **«Shadow Warrior».** Ese mismo año, y cuando parecía que todo estaba inventado, Carmack volvió a contraatacar con **«Quake»,** el primer juego verdaderamente generado por polígonos en tiempo real, del que surgieron –literalmente– cientos de licencias como **«Dark Forces»** de Lucas Arts o el original **«Descent».** Los chicos de id Software no paraban de trabajar y pronto apareció **«Quake II».** El único que se atrevió a plantarle cara fue **«Unreal»,** y los resultados fueron suficientes para abrir competencia sobre id. Tampoco tardaría en llegar **«Half-Life»,** basado en un modificadísimo motor de **«Quake»** que dejó con la boca abierta a todo el mundo. Y de ahí (1997) a nuestros días han pasado cinco años en un suspiro: «Descent 2 y 3», «Jedi Knight», «Soldier of Fortune», «Forsaken», «Daikatana», «Deus Ex», «Aliens vs Predator», «Unreal Tournament», «No One Lives Forever», «Rainbow Six», «Quake III Arena», «Renegade», «UT 2003», «Unreal 2», «Jedi Outcast», «Return to Castle Wolfenstein», «Medal of Honor», «Battlefield 1942»… Son tantos que necesitaríamos un libro.

El descomunal tamaño de algunos de los enemigos de «Half-Life 2» resulta sorprendente.

La acción de «Half-Lide 2» está perfectamente estructurada, como si de una película se tratase.

ESTRATEGIA

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

No es una segunda parte pero sí será el primero de la serie en incluir un modo cooperativo online.

Aún se sabe poco de las novedades que incorporará esta nueva entrega, pero ya han trascendido algunos detalles. En primer lugar, el juego iba a llamarse «Shadow Strike», pero se decidió el cambio por «Pandora Tomorrow» para seguir con la nomenclatura griega. Y aunque parezca un contrasentido, no se trata de una segunda parte, sino que retoma el argumento de la primera, por lo que podemos considerarlo algo así como una versión 1.5, a caballo entre «Splinter Cell» y la segunda parte definitiva, que se está desarrollando de forma paralela. A pesar de ello, el tiempo de desarrollo hasta su fecha de salida aproximada (Marzo de 2004) queda más que justificado por la inclusión de –atento todo el mundo– un revolucionario sistema de juego online que nos permitirá realizar misiones diseñadas específicamente para cooperar con jugadores de todo el globo. ¿Por qué decimos revolucionario? Pues porque si bien existen precedentes de acción táctica online, hasta ahora nunca hemos experimentado un modo online al estilo pausado de «Splinter Cell». Además, el apartado individual será mucho más largo que el del original, e incluirá novedades. Por último, y dado el tiempo que resta hasta su salida, conviene apuntar que puede que se produzcan cambios en la información que aquí os presentamos.



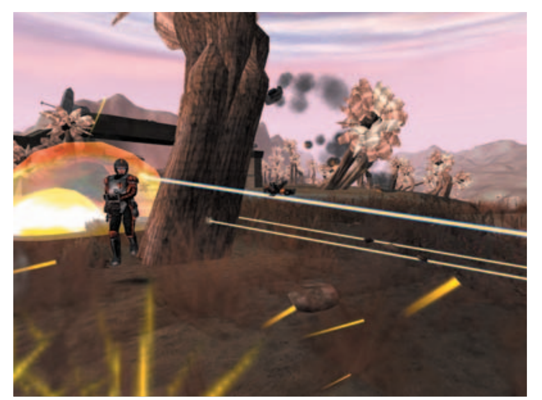


Los detalles sobre el modo online que usará «Pandora Tomorrow» no han trascendido todavía, y no resulta fácil imaginar el modo en que se puede adaptar el peculiar estilo del sucesor de «Splinter Cell», basado en la acción táctica y el sigilo, al mundo multijugador.

JUEGOS ONLINE

PLANETSIDE

Escoge una raza, elige un oficio, selecciona tu apariencia y lánzate a combatir para conquistar el espacio. Podría ser el próximo «Quake», pero estamos hablando de mundos persistentes. Muchos usuarios no se atreven a adentrarse en juegos de rol masivos online por su carencia de acción directa, y otros tantos rechazan los arcades 3D multijugador por su estilo frenético o la ausencia de recompensas en forma de rangos, experiencia u objetos. Pues bien, Sony Online Entertainment, el gran gigante de los mundos persistentes («Star Wars Galaxies» y «EverQuest»), se lanza a la piscina y responde a la demanda de esos usuarios. En «PlanetSide», el PvP (o jugador contra jugador) es la tónica y no la excepción, y los mundos persisten en forma de diez continentes, llenos de localizaciones diferentes y espectaculares. El jugador deberá configurar su personaje y escoger una de las tres razas disponibles, pugnando con las restantes por conquistar terreno a través de batallas de corte épico. Espectacular.



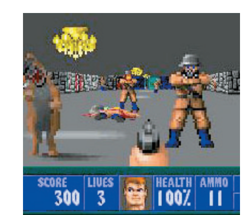


LOS 10 CLÁSICOS

Hay juegos de acción que se han convertido en clásicos por ser los primeros en su género, y otros que lo son porque a pesar de su antigüedad siguen vigentes hoy en día. A ellos dedicamos este ranking de clásicos absolutos, dejándonos en la cuneta clones, continuaciones y derivados del éxito de estos.



1. Doom: Fue el auténtico y verdadero detonante de la acción subjetiva. Aún hoy se siguen vendiendo infinidad de conversiones para consolas portátiles. Terroríficamente largo y divertido.



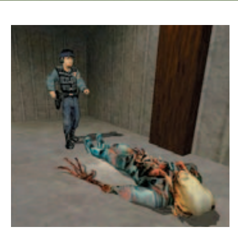
2. Wolfenstein 3D: Oficialmente, el primer arcade tridimensional de la historia de los videojuegos. Cada nivel era un laberinto de pasillos repletos de soldados nazis, perros asesinos y monstruos de armas tomar.



3. Duke Nukem 3D: Gráficos increíbles para la época, interactividad absoluta, humor para adultos y un protagonista carismático e irreverente. Aún se deja jugar, sin borrar la sonrisa de la boca.



4. Quake: El primer juego de entorno poligonal verdadero. Fue una revolución en el género y el responsable del desarrollo "acelerado" de las tarjetas gráficas que estamos viviendo desde entonces.



5. Half-Life: Demostró que la acción desenfrenada y un buen argumento pueden ir juntos, y nos deleitó con una de las aventuras más largas, emocionantes y adictivas en su género. Sigue vigente y jugable.

EL TIEMPO DE DESARROLLO DE «PANDORA TOMORROW» QUEDA JUSTIFICADO POR LA INCLUSIÓN DE UN SISTEMA DE CAMPAÑA ONLINE COOPERATIVO

La acción en mundos persistentes no había sido abordada de manera directa por ningún estudio hasta la aparición de «Planetside». Hasta ahora, todo se reducía a combates de corte clásico, a la «Unreal Tournament».

El modo de juego individual de «Pandora Tomorrow», según aseguran sus creadores, será mucho más largo e inmersivo que en el título original. Se habla de un número mayor de gadgets, armas y posibilidades de acción. Sería estupendo que también hubiera una menor linealidad.



6. Unreal: Aplicaba nuevas rutinas de inteligencia artificial a los enemigos, que hacían de estos verdaderos engendros muy duros de eliminar. Reivindicó que la táctica en el combate y un diseño atractivo también importan en los juegos de acción en primera persona.



7. Quake III Arena: Su motor tiene el record de licencias a terceros desarrolladores. El primer juego exclusivo multijugador y un auténtico ensayo de optimización gráfica. Se convirtió en el juego de cabecera de miles de ordenadores en todo el mundo. Un verdadero clásico.



8. Counter-Strike: Cuando apareció nadie podía imaginar que una modificación amateur del mítico «Half-Life» acabaría por definir el género del arcade táctico online, pero eso es exactamente lo que pasó con este título. Es el rey de la acción multijugador en los cybercafés.



9. Max Payne: Unión perfecta entre comic, novela negra y película de acción. Su estilo visual, el Bullet Time y su argumento ya forman parte de la historia del videojuego. Quizá resulte demasiado corto, pero ya se sabe: lo bueno si breve, dos veces bueno.



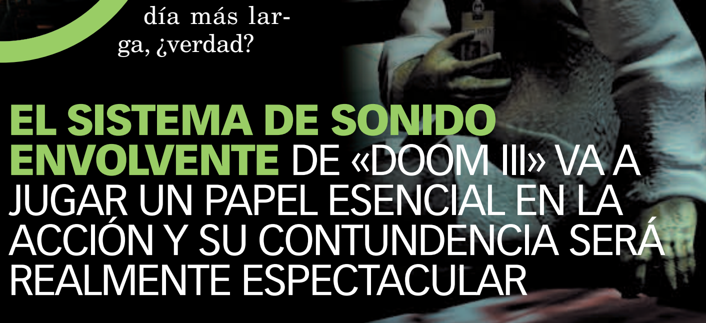
10. Battlefield 1942: El juego que ha convertido las partidas online en una auténtica guerra, gracias a la inclusión de vehículos, clases y mapas gigantescos. Una de las últimas perlas de la acción, la joya de la última corona de juegos de acción basados en la II Guerra Mundial.

AMBIENTACIÓN

DOOM III

¿Alguna vez has pasado la noche con la luz de tu dormitorio encendida? La nueva criatura de Carmack pretende eso y mucho más.

Me ha parecido oír algo en ese rincón... ¡Ah no! Sólo es una tubería que gotea." Segundos después observas taquicárdico cómo un zombie se merienda tus restos. Está claro; «Doom III» será un juego dirigido a un público adulto con ganas de pasarlo bien... pasándolo mal. Asumido ya el impacto inicial de su belleza gráfica, debemos fijarnos en los factores que harán de este uno de las grandes de la acción. Para empezar, el diseño de niveles va a ser extremadamente tenebroso, y las localizaciones fomentarán el desasosiego a través de formas confusas o ambiguas. El nuevo motor no nos permitirá adivinar de dónde va salir el monstruo de turno, porque las texturas o los acabados extraños del decorado ya no van a ser una pista. Pero el gran protagonista, el peor enemigo y el mejor aliado será la oscuridad, las sombras. Esas sombras que en otros títulos no tienen mayor utilidad que la de empeorar el rendimiento, en «Doom III» van a servir para fomentar la atmósfera de tensión, descubrir enemigos escondidos o delatar nuestra posición. ¿Hay algo más terrorífico que saber que el "bicho" está en el techo por la sombra que se cierne sobre nosotros? Pero tranquilos, que hay más, muchos más factores que harán que sintamos escalofríos; las pausas, la incertidumbre, los sustos. Sí, porque habrá muchos sustos –a traición y a sabiendas– y, sobre todo ello, un argumento con escenas cinemáticas a modo de hilo conductor, generadas por el propio motor del juego. ¿Se puede pedir más? Pues parece que sí, porque el sonido envolvente va a jugar un papel esencial por primera vez en un videojuego, y la contundencia del mismo será espectacular. Sonidos como el de los balines de la escopeta recortada impactando en la carne de un zombie, el –tuc, toc– del cartucho vacío cayendo al suelo y el –clonc– seco y metálico de los proyectiles que impactan en la pared. Os aseguramos que cuando estéis en un pasillo muy oscuro y dependáis del oído para saber dónde se esconde la criatura, posiblemente valga la pena contar con un sistema Dolby Digital. La espera se hace cada día más larga, ¿verdad?





La espeluznante atmósfera de «Doom III» es su nota más relevante, por encima incluso de su tecnología. id asegura que quiere hacer pasar verdadero miedo al jugador.

EL SISTEMA DE SONIDO ENVOLVENTE DE «DOOM III» VA A JUGAR UN PAPEL ESENCIAL EN LA ACCIÓN Y SU CONTUNDENCIA SERÁ REALMENTE ESPECTACULAR

MULTIJUGADOR

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

No va a inventar nada nuevo, ni utilizará una modernísima tecnología gráfica. Sólo la misma y endiablada jugabilidad online, nuevos mapas y nuevos vehículos para seguir siendo el rey. Si algo funciona… ¿para qué tocarlo? «Battlefield 1942» cuenta con una expansión oficial y decenas de conversiones totales realizadas por aficionados. Eso significa dos cosas: éxito y aceptación. De ahí que no resulte extraño poder disfrutar pronto con una nueva revisión basada en prototipos de aviones y tanques ficticios desarrollados durante la Segunda Guerra Mundial. Y eso no es todo… en «Secret Weapons of WWII» contaremos con nuevas clases de soldados, como el comando británico o el soldado de elite alemán. Además, se añadirá un multijugador basado en objetivos y ocho campañas para juego individual. ¿Imagináis jugar a «Battlefield 1942» con aviones a reacción, baterías antimisiles e incluso propulsores individuales (jetpacs)? Evidentemente sus peores y mejores bazas residen en el hecho de que se trata de una expansión, pero su precio será reducido.







MOTORES 3D

Diseñar el motor gráfico que sirve para crear otros juegos es el negocio más rentable que podamos imaginar. El éxito de un motor 3D se basa en su facilidad para ser adaptado a estilos opuestos. En este campo hay dos compañías que brillan con luz propia: id Software y Epic Games. La primera representa el liderazgo tecnológico («Wolf 3D», «Doom», «Quake», «Quake II», «Quake III Arena» y «Doom III»). La segunda representa la maleabilidad («Unreal», «Unreal Tournament», «Unreal II»). Un negocio prolífico que ha dado luz a cientos de clones y conversiones.

BROUSSARD

CARMACK

NEWELL

ROMERO

REIN

La originalidad es uno de los atractivos que definen la nueva expansión de «Battlefield 1942». Quizá algunos encuentren excesivas algunas de las armas o los nuevos vehículos, pero el nivel de adicción es altísimo.

COMPAÑÍAS Y DISEÑADORES

Grandes videojuegos siempre van asociados a grandes creativos, y a su vez acaban formando grandes compañías. A continuación os resumimos algunos de los binomios más relevantes del género.
id Software; John Carmack y John Romero. De la visión del primero y de la estética del segundo surgieron los primeros arcades 3D. Hoy en día Carmack sigue siendo el rey Midas de la tecnología 3D, mientras que Romero se ha reconvertido a sí mismo desarrollando videojuegos para plataformas portátiles.
Epic Games; Mark Rein. Es el hombre que se inspiró en «Duke Nukem 3D» para crear el primer motor de «Unreal». Paradójicamente, ahora es Duke el que usará sus motores.
Valve Software; Gabe Newell. Responsable de «Half-Life» y todo lo que este increíble juego ha aportado al género.
3D Realms; George Broussard. Parece que últimamente no se come una rosca, pero «Max Payne», «Duke 3D» y «Manhattan Project» son licencias hechas bajo el brazo protector de su compañía.

GUIÓN

MAX PAYNE 2

«Max Payne» aunaba una excelente historia con un personaje carismático.

Cuando Remedy Entertainment anunció el desarrollo de «Max Payne», pocos les creyeron capaces de lo que prometían. Parecía una ensalada demasiado grande como para digerirla hace dos años, pero lo cierto es que acabó convirtiéndose en un juego de culto.

Y mientras nosotros nos sorprendíamos con las maravillas del malogrado agente Payne, en Remedy ya trabajaban a contrarreloj para volver a dejarnos pasmados. Se trataba de un más difícil todavía a base de motor renovado, texturas en altísima resolución, un número muy elevado de polígonos por personaje, un Bullet Time refinado y –sobre todo– entornos mucho más creíbles. Y por debajo de todo ello, la masa de la pizza; un argumento más negro, más escabroso, más duro todavía. Poco podemos contaros de la historia puesto que el secretismo es absoluto, pero os aseguramos que impactará en el jugador con mayor contundencia que lo hizo la primera parte. Otro apartado que también gozará de un envoltorio de plata es el de los diálogos. Al menos en la versión original, las entonaciones de los personajes y sus frases serán ciertamente más creíbles y elaboradas. Los chicos de Remedy han prometido que el juego tendrá sorpresas, pero que también corregirá defectos del original. En primer lugar, ofrecerá muchas más horas de acción frente a la pantalla, y se buscarán situaciones más variadas para evitar el cansancio en el jugador. Los jefes de final de fase seguirán siendo despreciables, pero la dificultad estará más compensada. A todo ello, añadid un personaje femenino emparejado con Payne, rostros totalmente retexturizados y una banda sonora inquietante. Una de las grandes promesas de la próxima temporada.

TODO EL CARISMA DE MAX PAYNE ES SÓLO LA PUNTA DEL ICEBERG DE UN ARGUMENTO REALMENTE EXCELENTE, CAPAZ DE SORPRENDER AL JUGADOR

ESTETICA

XIII

Durante un tiempo todo el mundo hablaba de ellos pero nadie sabía lo que eran los "cell shaders"... Una técnica de renderizado que imprime estética de cómic a cualquier juego 3D. De entre todos los títulos de acción que están por venir, no hay ninguno que pueda equipararse en frescura y estilo visual con «XIII». Pero... ¿Qué es exactamente «XIII»? Imaginad: el presidente de los Estados Unidos ha sido asesinado, el futuro de la nación es incierto y por alguna razón desconocida contamos con la capacidad de "sentir" la presencia de enemigos. «XIII» consistirá en un periplo de acción frenética cuyo objetivo será descubrir una oscura trama. Los ingredientes parecen más que suficientes para enganchar, pero además contaremos con efectos de lo más originales, como viñetas animadas que se activan cuando disparamos a un enemigo e incluso onomatopeyas visuales al más puro cómic. Innovador.



La apariencia de cómic es completa en algunas de las escenas de «XIII». Sólo nos falta pasar la página...



El apartado sonoro se complemente en «XIII» con el uso de onomatopeyas y bocadillos.


Si «Max Payne 2» fuera una película, estaría en la mente de todos los aficionados como uno de los firmes candidatos a los próximos Oscar por su cuidado guión. Y el protagonista resulta tan o más carismático que el mismísimo Gordon Freeman.

HACIA UNA REALIDAD NADA VIRTUAL

En los próximos meses aparecerán muchos juegos, pero quizás aquellos de los que menos se habla pueden ser los más apetitosos.

La sombra de «Doom III» es alargada, y el efecto «Half-Life 2» ha tocado muchas fibras sensibles en compañías de software importantes. Nos consta que hay en desarrollo varios proyectos de los que nadie habla, de los que sólo podemos especular.
«Grand Theft Auto», por ejemplo. ¿Os imagináis cómo será la próxima ciudad de «GTA» si usan a tope el hardware actual? Edificios detallados, coches más realistas, más gente poblando las calles…
O «Mafia». Es una historia cerrada y en principio no admite continuación pero… ¿No os parece sospechoso el silencio de los chicos de Illusion Softworks? ¿No sería genial poder viajar entre ciudades distintas, disponer de un modo multijugador, un nuevo motor gráfico y una historia igual de absorbente y adictiva?
O el mismísimo «Duke Nukem Forever». George Broussard parece absolutamente convencido de que vamos a quedarnos de piedra cuando veamos los primeros resultados. Si en el vídeo del E3 de 2001, Duke podía montar en harley, en jeep e incluso en burro ¿Qué podrá hacer en 2004?
Y si lo que buscamos es una realidad inmediata, ahí está «Deus Ex 2», un proyecto sumamente ambicioso que quiere subsanar los errores de la primera parte para llegar a todos los públicos, pero sin perder ese halo de juego "de culto" que le rodea. Sus dos fuertes, guión y ambientación de ciencia ficción. Sea como sea, los dos exponentes principales seguirán marcando el ritmo del género. El motor de «Doom III» ya está siendo licenciado a terceras compañías, que van a gastar un dinero nada despreciable en contar con esta tecnología, y John Carmack sabe que un juego no modificable es un juego sin futuro. Su lenguaje de programación será tan depurado y sencillo como siempre (salvando las diferencias) y pronto empezaremos a ver modificaciones amateur de lo más variado. Por otro lado, Valve ya ha tenido la visión de ofrecer el kit de desarrollo a la comunidad de "modders", lo que significa que «Half-Life 2» no tardará en tener adaptaciones actualizadas de «Counter-Strike» o «Day of Defeat», dos de los reyes absolutos del multijugador de acción en los cybercafés. ¿Todavía hay quien piense que el género está de capa caída? Francamente, nosotros lo vemos mejor que nunca.

J.M.

EL SALTO TÉCNICO DE LOS MOTORES 3D Y LAS POSIBILIDADES QUE SE ABREN A LOS CREADORES DE "MODS" HACEN QUE EL GÉNERO ESTÉ MÁS VIVO QUE NUNCA

Y ADEMÁS....

No sólo de bombazos vive el aficionado. En los días que restan para acabar el año podremos disfrutar de títulos para todos los gustos. Estos son los ejemplos más representativos:
«Tron 2.0»; con un diseño visual calcado de la estética del film original y un argumento fabuloso.
«Jedi Academy»; una secuela continuista de «Jedi Outcast», donde podremos crear y adiestrar a nuestro propio padawan.
«Condition-Zero»; en el que toda la magia de «Counter-Strike» será aplicada a una campaña de juego individual.
«Breed» y «Chrome»; tecnología gráfica al servicio de acción frenética y futurista.
«Halo»; la conversión a PC del título más adictivo y espectacular de la consola de Microsoft.
«Painkiller»; o cómo el arte de reventar criaturas asesinas es una terapia placentera.
«S.T.A.L.K.E.R.»; juego de supervivencia militar táctica, de los creadores de «Codename Outbreak».
«Trinity»; la lucha contra una plaga biológica en un futuro cercano, de la mano de Gray Matter.
Y aún hay mucho más en desarrollo que nos ofrecerá nuevas dosis de acción…

Micromanía

Four Horsemen of the Apocalypse

3DO quiere resurgir de sus cenizas para volver a ser una referencia en el mundo de los juegos. Y su baza es «Four Horsemen of the Apocalypse», un título dirigido a los jugadores adultos, donde se dan cita la acción más salvaje y el gore en su forma más explícita. Algo no apto para los espíritus sensibles donde el protagonista, el arcángel Abaddon, intenta librar a la humanidad de la destrucción total a cargo de los cuatro jinetes, que dan nombre al juego.



Prince Of Persia the Sands of Time

Vuelve el príncipe. Vuelve Jordan Mechner. Aunque, esta vez, el clásico se ha reinventado a si mismo. «Prince of Persia. The Sands of Time», se puede calificar de aventura de acción, donde el diseño de la misma es la auténtica clave del juego. En la historia aparece la magia como en ningún título precedente de la serie, con las Arenas del Tiempo como base del guión, capaces de otorgar al protagonista unos poderes asombrosos. Parar el tiempo, ralentizarlo, volver unos segundos atrás... Un juego donde parece que los relatos de las Mil y Una Noches se dan la mano con "Matrix", para crear un producto realmente original.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

No me falta cuento

Casi todos los productos relacionados con el entretenimiento tienen su origen en las historias –películas, libros, cómics y también, por supuesto los videojuegos–. Si se trata de evadirse, ¿qué puede ser mejor que vivir una aventura que nos permita, sin riesgo alguno, adentrarnos en la ficción? Riesgos, humor, complots... Los juegos han recuperado gran parte de su componente literaria que, durante años, había pasado a un segundo plano. Me alegra que «Tomb Raider», por poner un ejemplo actual, haya visto reforzada su historia y creo que esta tendencia en los juegos de aventura y acción es la correcta.

LA CUESTIÓN DEL MES

En un juego de aventura, ¿crees que lo más importante es ofrecer una buena historia?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Rise of Nations, Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Desde luego ayuda, pero son más importantes los puzzles y la interacción.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: NBA 2003, Moto GP 2, Starsky & Hutch

Como en el cine, puedes ir a ver una historia o a ver efectos especiales.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III Frozen Throne, Silent Hill 2.

El guión es lo que hace a las aventuras perdurar en nuestra memoria.



CARLOS MATEOS
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Shadows of Undrentide, Enter The Matrix

Si sólo el guión merece la pena, las horas de juego están contadas.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: GTA Vice City, Vietcong, Rise of Nations, Enter the Matrix

La historia importa, pero no vale nada si el juego no te divierte.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos sa-ques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

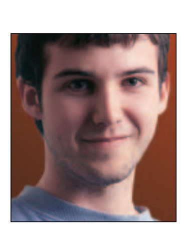
En pocas palabras


SÍ nos gusta

- Las buenas maneras que apunta «Far Cry»; tecnología y un buen diseño puestos al servicio de la diversión.
- El regreso de Lara en una aventura fiel al estilo de la serie «Tomb Raider», más completa que nunca.
- Que «Warcraft III: The Frozen Throne» sea capaz de aportar al título original mejor equilibrio y calidad.
- La jugabilidad de «Starsky & Hutch» una acertada combinación de velocidad y acción.
- La gran amplitud de posibilidades y la libertad que nos ofrece «Port Royale»

NO nos gusta

- Que la precipitación en el nuevo «Tomb Raider» haya dado lugar a tantos fallos técnicos en el juego.
- No poder ver ni grabar las espectaculares escenas de persecuciones de «Starsky & Hutch».
- Que las novedades que incorpora «Flight Simulator 2004» sean demasiado sutiles.
- La falta de novedades en el apartado técnico de la primera expansión de «Neverwinter Nights».
- El poco acierto con que se ha diseñado el control de un juego, en otros aspectos tan sensacional, como «Piratas del Caribe».



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, MotoGP 2, «Rise Of Nations»

Para disfrutar de una historia basta un libro. Un juego me pide más.



JESÚS VILALLONGA
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Enter the Matrix, BloodRayne, Vice City

Una buen guión distingue a una aventura del resto.

Índice de contenidos

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Luces y sombras

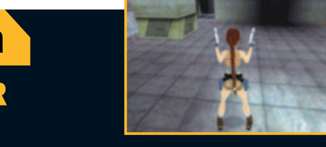
¿Cómo dices? ¿Que ha vuelto Lara Croft? La heroína por excelencia, la aventurera más famosa... y yo con estas pintas. Bueno, pues seguid leyendo que yo voy a peinarme y a ponerme guapo y enseguida estoy con vosotros.

Por fin ha llegado a nuestros ordenadores la última entrega de una de las series más populares, sino la que más, de la historia de los videojuegos. Después de todas las especulaciones que se habían producido antes de su aparición, nos ha resultado muy agradable comprobar que «El Ángel de la Oscuridad» no ha perdido el rumbo y sigue siendo escrupulosamente fiel a los principios que han llevado a la serie a lo más alto: aventuras, acción, puzzles y, sobre todo, muchos saltos. No es la revolución que algunos esperaban, ni soluciona los problemas históricos de la serie, pero seguro que eso le importa muy poco a los millones de fans de Lara.

De película

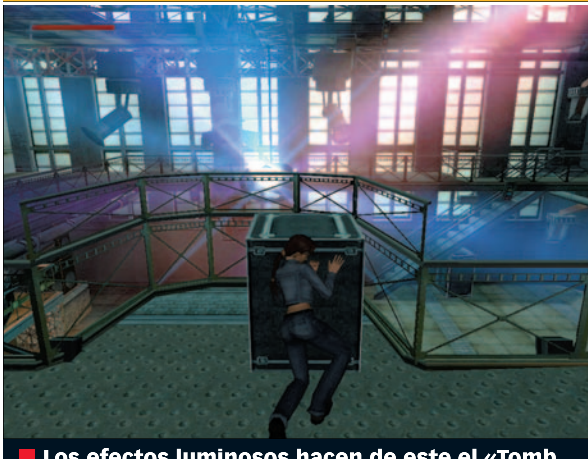
Uno de los aspectos más interesantes de este nuevo «Tomb Raider» es sin duda

La referencia



TOMB RAIDER CHRONICLES

- «Tomb Raider Chronicles» era más corto .
- La nueva aventura de Lara tiene un tono más oscuro y adulto.
- Los gráficos son mucho más detallados y nítidos en «El Ángel de la Oscuridad».



Los efectos luminosos hacen de este el «Tomb Raider» más espectacular.



Las nuevas cámaras fijas son muy interesantes pero dificultan el control.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶Ram: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **No requiere**

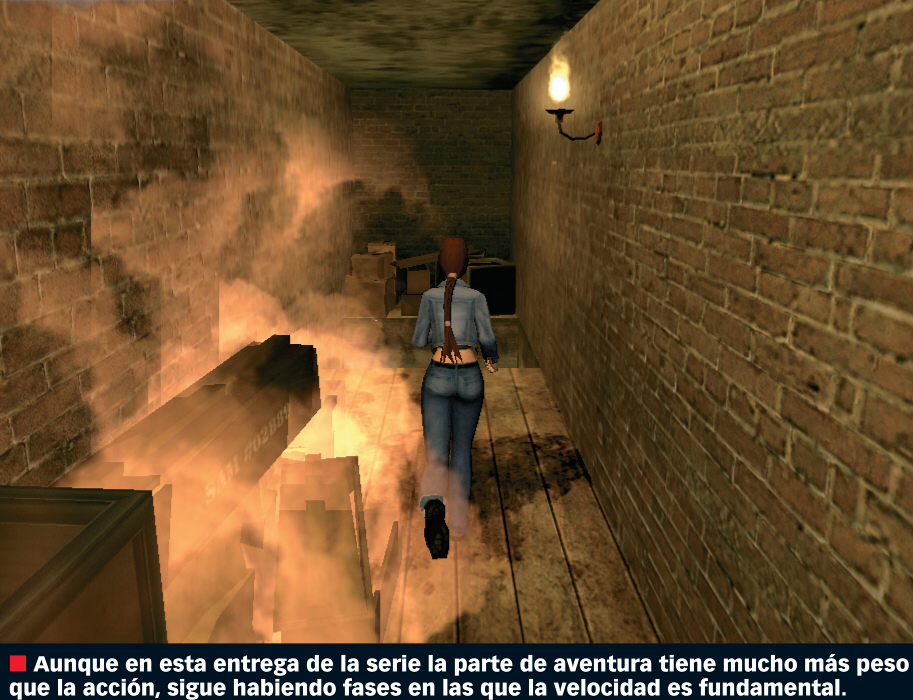
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2** ▶Género: **Aventura/Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Core Design** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 ptas.)* ▶Página web: ***www.tombraider.com*** Muy completo. Con mucha información acerca del juego y de su historia, así como con concursos, foros y boletines.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **26** ▶Personajes disponibles: **2** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

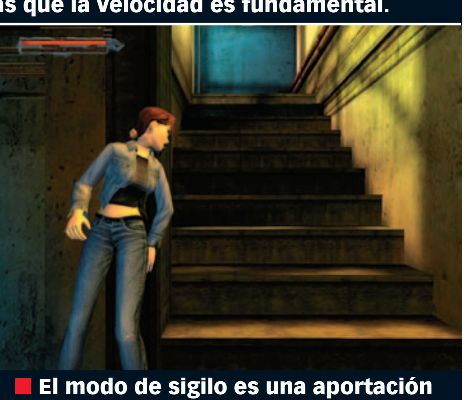
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶Ram: **512 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Módem: **No requiere**





Aunque en esta entrega de la serie la parte de aventura tiene mucho más peso que la acción, sigue habiendo fases en las que la velocidad es fundamental.

El primer nivel es un tutorial muy útil para dominar los nuevos movimientos.



El modo de sigilo es una aportación interesante aunque no demasiado útil.

Hablando se entiende la gente





LA POSIBILIDAD DE HABLAR con los personajes que nos encontramos por el camino es una de las novedades de este entrega. Es especialmente interesante que en muchos diálogos podremos incluso elegir nuestra réplica entre varias.

LA RÉPLICA ESCOGIDA, en realidad, no tiene demasiada importancia en la mayoría de los casos, porque por lo general, independientemente de lo que digamos, la información obtenida será la misma o prácticamente la misma.

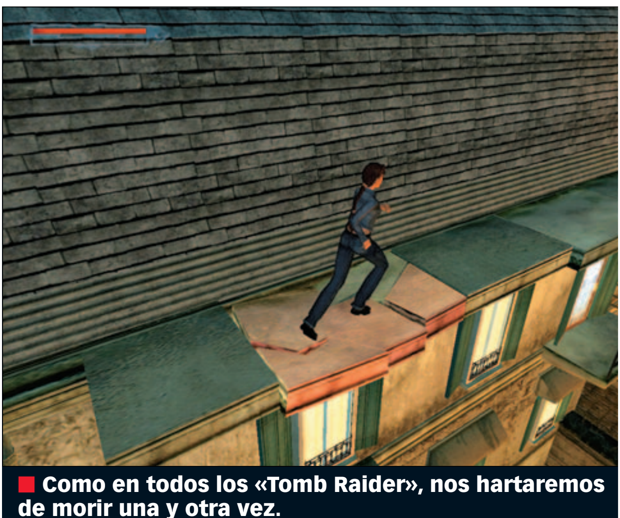
EN CONTADAS OCASIONES, no obstante, como al hablar con Bouchard, por ejemplo, una respuesta equivocada puede hacer que acabemos muertos con la tripa llena de plomo. Lo frustrante en estos casos es que no hay nada que indique cuál es la respuesta correcta salvo el ensayo y error.

«EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD» ES LA AVENTURA MÁS COMPLETA DE TODA LA SERIE «TOMB RAIDER» Y, SIN NINGUNA DUDA, LA QUE MÁS OPCIONES DE JUEGO OFRECE

su argumento. La historia en la que nos vemos envueltos es larga, compleja y, sobre todo, muy absorbente. La acción va subiendo de intensidad de manera progresiva utilizando con maestría los recursos clásicos del género e introduciendo todos sus tópicos: excavaciones arqueológicas, ruinas, museos, criaturas mitológicas, organizaciones secretas de carácter místico... Todo ello para darle al juego un tono mucho más oscuro que, sin llegar al terreno de escabroso, le otorga al personaje protagonista una cierta madurez que ya le iba resultando bastante necesaria.

El diseño de los escenarios, claro está, adquiere una gran importancia a la hora de alcanzar esta ambientación, y en este sentido resulta fundamental la alternancia de grandes espacios, tanto abiertos como cerrados, con localizaciones estrechas y claustrofóbicas. Esto además se ha combinado con la utilización de escenarios reales, como el museo del Louvre, y con un elevado nivel de detalle para alcanzar un estupendo resultado final.

Por lo que respecta a su sistema de juego, «El Ángel de la Oscuridad» vuelve a combinar, como es habitual en la serie, elementos de exploración, de acción y de resolución de puzzles. Como siempre el resultado es una experiencia gratificante e intensa pero a la vez muy complicada ya que exige mucha habilidad por parte del jugador, tanto a la hora de enfrentarse a los enemigos como al resolver los innumerables acertijos o, especialmente, cuando hay que saltar de un lado a otro del mapa. Esta dificultad se ve acrecentada además por los sempiternos problemas de control de la serie: falta de precisión, retardos, etc., y, sobre todo, por la introducción en determina- ►►

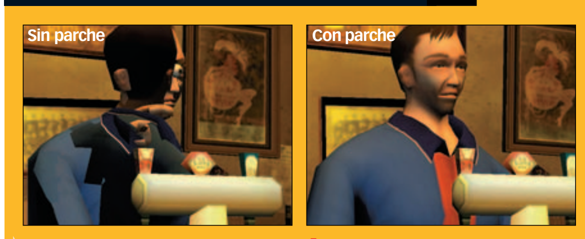

Como en todos los «Tomb Raider», nos hartaremos de morir una y otra vez.




El catálogo de personajes y criaturas enemigas está convenientemente surtido.

El repertorio de movimientos de Lara es ahora más amplio que nunca.

Un parche es un parche



LOS PROBLEMAS TÉCNICOS son muchos y variados, desde los de menor importancia, como la imposibilidad de redefinir las teclas o que el menú de apertura esté en italiano, hasta los graves, como que los personajes aparezcan desfigurados, sin algunos polígonos, que el sonido se vuelva "loco" o que se hayan "olvidado" de meter la escopeta.

EL PARCHE, que tuvo que aparecer unos días después del lanzamiento del juego, soluciona algunos de estos problemas, pero no todos y, lo que es peor, no parece funcionar igual en todos los ordenadores. En cualquier caso, es de prever que asistiremos a una larga sucesión de parches.

EL JUEGO POSEE UNA ELEVADA CANTIDAD DE FALLOS TÉCNICOS CUYA ÚNICA EXPLICACIÓN RAZONABLE PARECE SER UNA CONVERSIÓN APRESURADA AL FORMATO PC

das escenas de unas perspectivas fijas que no nos permiten pasar a la cámara de exploración y que, por lo tanto, hacen que reconocer el escenario sea virtualmente imposible. La principal consecuencia de todo esto es que nuestro personaje morirá en innumerables ocasiones, pero eso, en realidad, se ha convertido en una característica más de la serie «Tomb Raider» y, sin duda, para muchos de sus aficionados, en uno de sus principales atractivos.

Como principal novedad en este apartado figura la inclusión de un nuevo personaje que controlar, el aventurero Kurtis Trent, una opción interesante y que aumenta la variedad del juego aunque, en realidad, sólo lo podemos controlamos en tres misiones del total de veintiséis que componen el juego, lo que resulta escaso.

Menudos andares

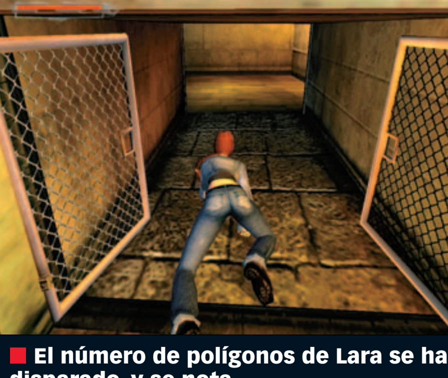
El otro gran aspecto a destacar del juego es, por supuesto, su protagonista, Lara Croft, que ahora se mueve más y mejor que nunca. A las habilidades tradicionales de saltar, correr, nadar, trepar o arrastrar, se han añadido toda una serie de movimientos en modo sigiloso que nos permiten explorar los mapas sin ser vistos o acercarnos a los guardias sin ser oídos. Y si a este impresionante repertorio le añadimos unas animaciones muy detalladas y naturales en todos los movimientos, el resultado es simplemente espectacular.



Dichosos Saltos

EL SISTEMA DE CÁMARAS nunca ha sido el punto fuerte de la serie «Tomb Raider», y esta entrega no es una excepción. Aunque por lo general no tenemos problema para seguir el desarrollo de la acción, en determinadas circunstancias, como cuando estamos muy cerca de una pared, controlar los movimientos de Lara se vuelve un ejercicio de azar.

EL SISTEMA DE CONTROL también presenta algunos altibajos. Aunque es cierto que ahora los movimientos son más variados que nunca, el juego presenta fallos de precisión a la hora de ejecutar acciones. Así, por ejemplo, a veces al intentar girar ligeramente nos encontramos dando una vuelta completa o al rozar un objeto nos detenemos bruscamente.



El número de polígonos de Lara se ha disparado, y se nota.

Sin llegar al gore el tono de este juego es mucho más serio y oscuro.



A veces los puzzles se vuelven absurdamente complicados.

La ambientación del juego está francamente bien conseguida.

En cuanto a su apartado gráfico, aunque realmente no se puede decir que el juego sea revolucionario, lo cierto es que sí supone una mejora considerable con respecto a las anteriores entregas de la serie.

Los cinco mil polígonos que ahora posee el personaje de Lara tienen como consecuencia directa un nivel de detalle sin precedentes, lo que combinado con las mencionadas animaciones y con unos efectos visuales bastante interesantes le dan al juego un realismo como nunca había tenido. Vamos, que Lara está más guapa que nunca. Eso sí, para poder disfrutar de toda la calidad gráfica del juego son necesarios unos elevadísimos requisitos técnicos, al alcance de muy pocos y muy por encima de lo que se debería necesitar para los resultados obtenidos.

Malas consejeras

Requisitos técnicos aparte, lo único que es verdaderamente grave en esta entrega es que después de todos los innumerables retrasos y aplazamientos que ha sufrido el juego, al final ha aparecido con una imperdonable cantidad de problemas y fallos técnicos sólo explicables, que no justificables, como consecuencia de una conversión de consola a PC apresurada y descuidada.

Es cierto que apenas unos días después de su lanzamiento ya estaba disponible un parche que soluciona muchos de estos problemas, pero eso no puede ocultar el hecho de que un juego como «El Ángel de la Oscuridad» merecía una producción más cuidada.

En cualquier caso, si tenemos en cuenta la pronta aparición del parche, y que supera ampliamente a las anteriores entregas, parece lógico pensar que los fans de Lara estarán satisfechos con este título, que no resulta revolucionario pero que, sin duda, es una buena aventura.

J.P.V.

Toma nota

Interesante aventura, entretiene, pero no es un juego redondo.

LO BUENO:
- La historia.
- La acertada combinación de aventura, acción y exploración.
- La nivel de detalle del personaje y la calidad de sus animaciones.

LO MALO:
- La incomprensible abundancia de problemas técnicos de todo tipo.
- El sistema de cámaras no se ha mejorado.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	NO TIENE

ALTERNATIVAS

INDIANA JONES Y LA TUMBA...
El mismo planteamiento básico que las aventuras de Lara, pero protagonizado por el dr. Jones.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 88

BLOODRAYNE
Su protagonista también tiene un innegable encanto, pero la carga de acción es mayor que la de la aventura.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 85





Warcraft III: The Frozen Throne



EXPANSIÓN PARA WARCRAFT III

El Retorno del Rey

Blizzard es una de las pocas compañías que puede presumir de lanzar expansiones que son tan esperadas como sus juegos. «Warcraft III: The Frozen Throne», repleta de novedades y mejoras, mantiene viva la leyenda.



Uno de los más valiosos recursos de Blizzard es su capacidad para recoger las opiniones de los millones de usuarios de sus juegos en Battle.net. Opiniones luego reflejadas en posteriores expansiones, que acaban siendo una revisión completa del original. Menús de presentación, escenas cinemáticas dobladas al castellano, el interfaz, todo es nuevo o retocado en «Frozen Throne».

Además, para esta expansión, Blizzard también ha mejorado el juego, profundizando en su jugabilidad. Se han retocado las estadísticas de algunas tropas, siguiendo los consejos de los jugadores; ciertos edificios son más baratos, y puedes entrenar a más unidades sin subir su coste de mantenimiento, por lo que cuesta menos tiempo crear una base. Nuevos tipos de armadura y daño aumentan las variables que deciden un combate. En resumen, hay decenas de modificaciones que no se ven, pero que ajustan y mejoran la jugabilidad.

Las novedades

Obviamente, la estrella de la expansión son las nuevas unidades. Los Elfos Sanguinarios mejoran la defensa mágica de los humanos, impidiendo su aniquilación con hechizos poderosos, como ocurría en el original. Hay cuatro nuevos héroes, con espectaculares magias, y ocho nuevas unidades –la mitad de ellas voladoras–, para potenciar los puntos débiles de las cuatro razas –humanos, orcos, elfos nocturnos y no-muertos.

La mayor novedad son las deseadas unidades marinas –transporte y destructor–, aunque deben comprarse a los goblins, y sólo se usan

La referencia

WARCRAFT III



- **Técnicamente, ambos juegos son idénticos, aunque los mapas de la expansión tienen más detalles.**
- **La variedad táctica de «Frozen Throne» es mayor, gracias a nuevas unidades y poderes.**
- **Las partidas multijugador son un desafío mayor en «Frozen Throne» al estar más equilibradas.**



La campaña de los orcos es casi un juego de rol: no hay bases y hay que encontrar llaves.

Infomanía

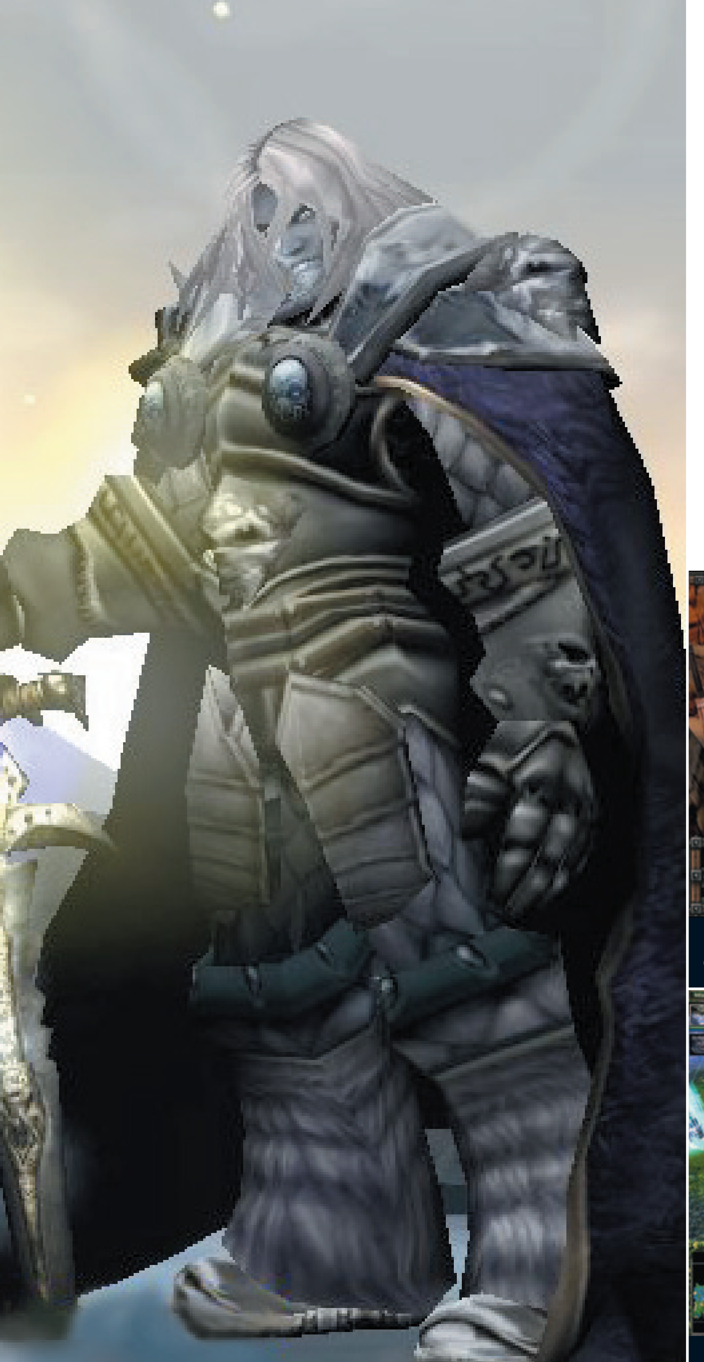
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2.4 GHz, AMD Athlon a 1.6 GHz,** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 GTS 32 MB, Geforce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Manual, textos y voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Blizzard** ▶Editor: **Vivendi Universal** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29.95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página web: ***www.blizzard.com/war3x/.*** De recomendable visita con características del juego, entrevistas, F.A.Q.s, parches y acceso a servidores.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **26** ▶Modos de juego: **5 (2 para un jugador y 3 modos multijugador)** ▶Número de campañas: **4** ▶Número de razas controlables: **4** ▶Número de ambientes: **5** ▶Editor: **Sí. De campaña y misiones individuales.** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **Observador, Cooperativo, Todos contra todos, Torneos.** ▶Número de jugadores: **2 hasta 12** ▶Opciones de conexión: **TCP/IP (Battle.net) y red local.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **700 Megas** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8.1** ▶Módem: **28.8 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1 Giga** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 9** ▶Módem: **56 Kbps.**



El modo multijugador

LAS MEJORAS de las partidas online incluyen un chat mejorado con nuevas órdenes, filtros depurados para emparejar mejor a los contrincantes, partidas más fluidas con más de 8 jugadores, mapas más grandes, uso de los recursos de un aliado cuando es derrotado o abandona, y las nuevas tácticas basadas en las nuevas unidades de la expansión.

LAS NOVEDADES se centran en la posibilidad de crear clanes de entre 9 y 100 jugadores, con su propia jerarquía dentro del clan, canal privado, y la competición entre clanes. El nuevo modo Árbitro permite observar una partida y hablar con los jugadores. Los torneos se basan en rondas eliminatorias de 30 minutos, en uno contra uno, dos contra dos y tres contra tres.



Las cinemáticas son abundantes, entretenidas y están bien dobladas.

Hay gran variedad: buscar el camino, combate en equipos, contrarreloj...



La mitad de las unidades nuevas son voladoras, con poderes contramágicos.

Pueden crearse más unidades, sin subir el coste de su mantenimiento.

LOS CONSEJOS DE LOS JUGADORES SE REFLEJAN EN LA EXPANSIÓN, QUE HA TERMINADO SIENDO UNA REVISIÓN COMPLETA DEL ORIGINAL

en unos pocos niveles. También es posible construir tiendas y equipar a los héroes en la propia base.
Las cuatro campañas, con veintiséis nuevas misiones y cinco nuevos escenarios, garantizan varias semanas de diversión. La última campaña, centrada en los orcos, casi podría llamarse "Diablo en 3D" pues no hay bases, los enemigos se regeneran y hay que volver a niveles anteriores para abrir puertas y nuevos pasajes.

Mejora lo presente

Todas estas novedades dan como resultado un juego individual más rico y variado, y un modo multijugador que potencia la creación de equipos y aumenta la emoción, gracias a los torneos. Las cuatro campañas y los nuevos mapas online garantizan más horas de juego que el original, con una jugabilidad mejorada. En fin, que ningún fan de «Warcraft III» debería perdérselo...

J.A.P.

Toma nota

Una expansión que mejora todos los pilares del juego original.

LO BUENO:
- Está dotada de mayor profundidad.
- Las campañas son muy diferentes entre sí, aportando variedad.
- Ofrece más horas de juego que en «Warcraft III».

LO MALO:
- El juego en algunos mapas es demasiado lineal.
- Algunos niveles tienen mucho de acción y poco de estrategia.

MODO INDIVIDUAL: 90

MODO MULTIJUGADOR: 92

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Rol y aventura en modo individual, **grandes batallas en multijugador.**

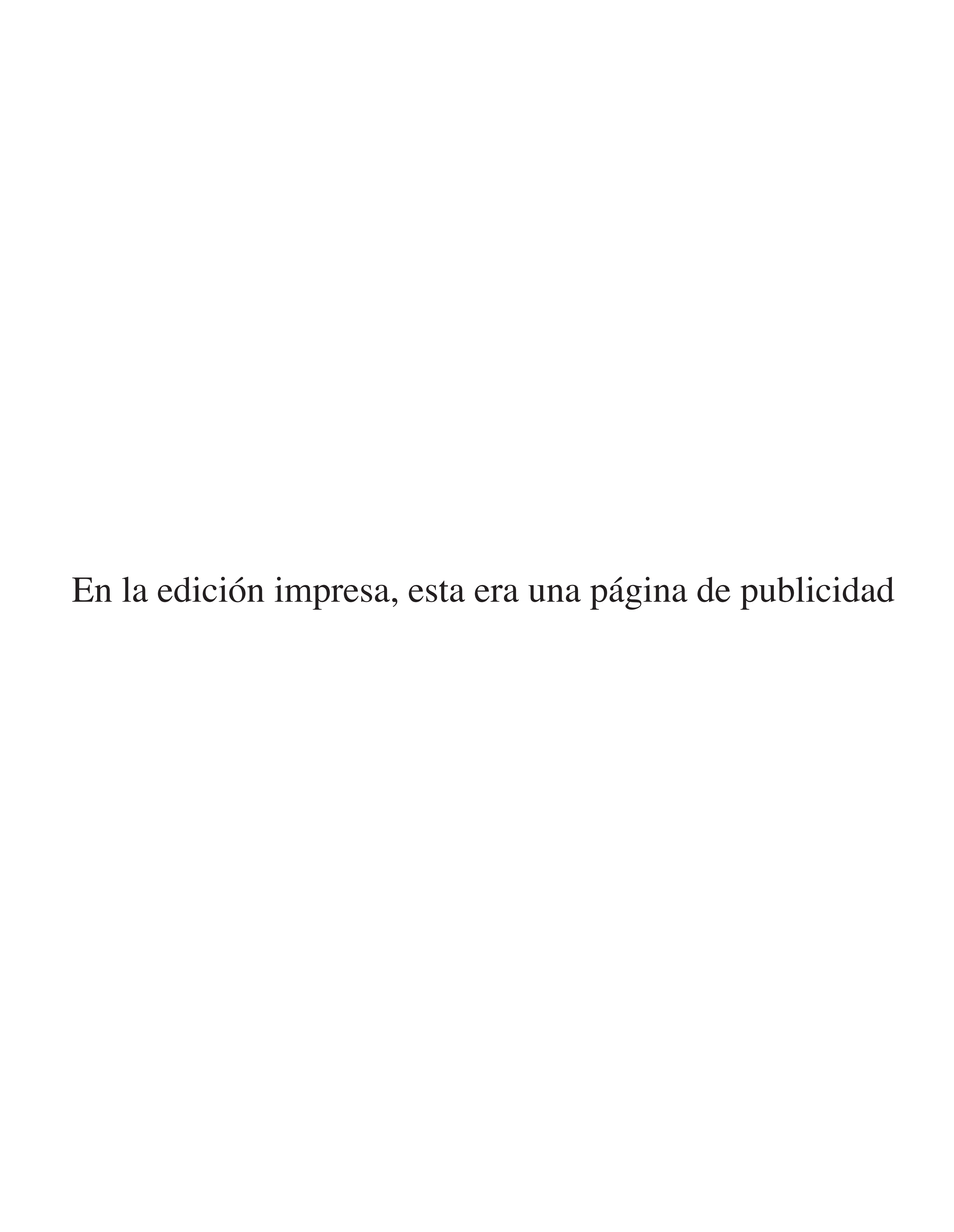
SOLO:
Lo mejor: Campañas con diferentes estilos de juego.
Lo peor: Cuesta mucho encontrar el punto débil a algunas unidades.

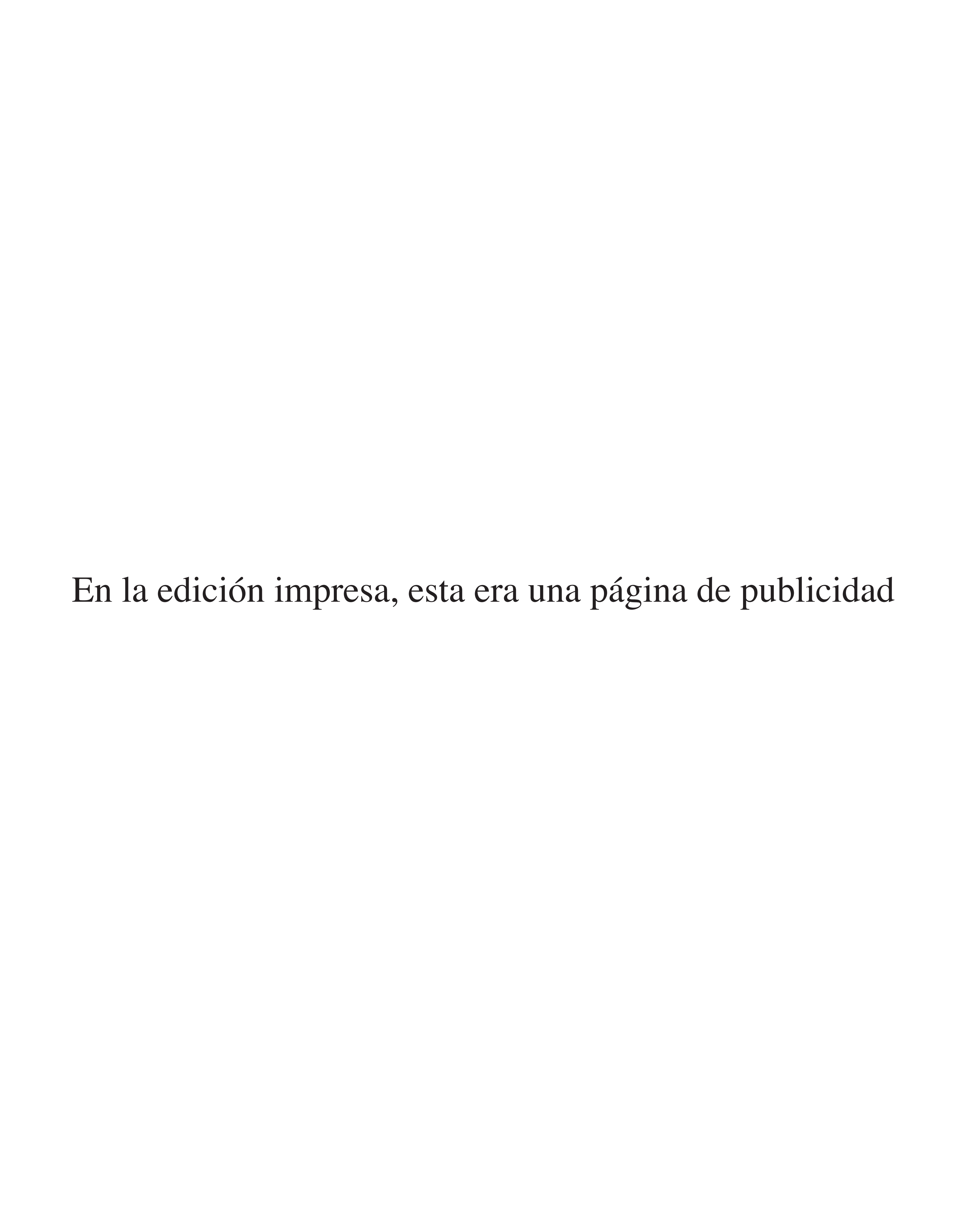
EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder crear clanes con amigos para enfrentarse en grupo.
Lo peor: Los torneos se alargan demasiadas horas.

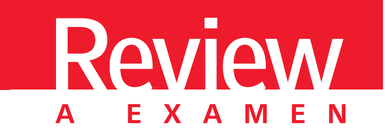
ALTERNATIVAS

WARRIOR KINGS BATTLES
También es un juego de estrategia medieval, pero con un componente táctico centrado en los ejércitos.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 80

NEVERWINTER NIGHTS
El argumento y el toque de rol de «Frozen Throne» son los puntos fuertes de «Neverwinter Nights».
▶Comentado en MM 91 ▶Puntuación: 92


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Starsky & Hutch

Acción sobre cuatro ruedas

Si eres un as del volante pero también quieres dar rienda suelta a tu espíritu de poli, aquí tienes un hervidero de velocidad, acción y espectáculo visual que te llevará a las apoteósicas persecuciones de las pelis de los 70.

Hace veinticinco años, "Starsky & Hutch" se llevaban de calle las cuotas de pantalla. Ahora vuelven a estar de moda gracias a la película, –ya está en postproducción un "remake" cinematográfico de la serie– y al juego que aquí nos ocupa. Este permite revivir las peripecias de sus dos polis protagonistas. Es precisamente esta dualidad la responsable de la genial combinación de velocidad, al más puro estilo «Need for Speed», con Starsky al volante del mítico Ford Gran Torino y acción en primera persona, con Hutch disparando en un desafío continuo a nuestra puntería.

Como en la TV

El argumento recoge la esencia de la serie, en la que esta pareja de polis se convierte en la pesadilla del crimen organizado y de rateros de poca monta, que de todo hay en la acción.

La referencia

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



- **En ambos la ciudad se convierte en protagonista por sus dimensiones y grado de detalle.**
- **«Starsky&Hutch» se centra sobre todo en las persecuciones, mientras que «Vice City» apuesta por la aventura no lineal.**
- **La conducción en ambos está orientada a juego arcade, pero sin olvidar una respuesta realista.**



Hay que estar al loro del paso de las locomotoras a todo trapo al acercarnos a los pasos a nivel.



Para detener a los coches en fuga también podemos bloquear su carrera.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+** ▶RAM: **512 Mb DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3 64 Mb** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox, GC, GBA** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **inglés** (voces) **Castellano** (Textos y manual) ▶Edad Recomendada: **TP** ▶Estudio: **Minds Eye Productions** ▶Editor: **Empire Interactive.** ▶Distribuidor: **Planeta Interactive (PC)** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Julio 2003** ▶PVP: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página web: ***www.starsky&hutch.com*** El diseño de la web es muy llamativo pero no ofrece ningún contenido especialmente interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **3 (historia, episodios especiales y paseo virtual)** ▶Número de vehículos que se pueden conducir: **22** ▶Número de misiones: **18 para el modo historia, 3 episodios especiales (carrera, disparo y acrobacias) y 4 distritos de la ciudad en el paseo virtual.** ▶Editor: **No** ▶Modos multijugador: **Acción compartida en el mismo equipo (requiere volante y pedales)** ▶Opciones de conexión: **Ninguna**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **654 MB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX8, OpenGL** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 o Athlon XP a 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800** ▶Módem: **ADSL o cable**





La puesta en escena en tercera persona de los eventos especiales es ideal para que disfrutemos al máximo del furor visual de la acción más desbocada.



Aunque hay vista atrás se echa en falta la presencia de un retrovisor.

189
ATRAVIESA EL ICONO DE DOS RUEDAS PARA ACTIVAR ACROBACIAS A DOS RUEDAS

En los capítulos iniciales se indica la función de los iconos de ayuda.

Vivir y morir en Bay City





EXPLORAR LA URBE tranquilamente en el modo "paseo virtual" permite explorar una ciudad con vida propia gracias a la diversidad de estilos de cada distrito. Los peatones y los vehículos del tráfico, también con múltiples diseños, hacen gala de una actitud individualizada.

CASI TODOS LOS OBJETOS son susceptibles de ser arrasados por el parachoques del "Zebra 3". Farolas, escaparates, buzones, postes y demás elementos del mobiliario urbano pueden saltar en pedazos si es necesario aumentar la audiencia.

MEMORIZAR EL CALLEJERO no es tarea fácil, pero viene bien conocer la localización de los puentes y los atajos, pues en ellos suelen encontrarse las fichas "Huggy" que dan acceso a extras como la banda sonora, imágenes de la serie, etc.

LA ACCIÓN ES TREPIDANTE Y NOS DESAFÍA A SACAR LOS MEJOR DE NUESTRO PILOTAJE Y PUNTERÍA DURANTE PERSECUCIONES REPLETAS DE SUCESOS INESPERADOS Y ESPECTACULARES

El juego logra en todo momento una perfecta simbiosis con la serie de TV y las misiones reciben el nombre de episodios. Para superar con éxito cada uno, hay que cumplir diversos objetivos como detener vehículos en fuga, proteger los coches de los soplones o capturar a jefazos de la mafia. El escenario de estas persecuciones, a ritmo de volantazo y gatillo rápido, es la ciudad de "Bay City", que hace gala de una ambientación fabulosa, en la línea del archipopular «GTA Vice City».

Sin embargo, la acción está supeditada a evitar que llegue a cero el marcador de "audiencia" –otro guiño a la TV– y la única manera de entretener a los espectadores es realizar una persecución salpicada de derrapes, disparos certeros contra los coches sospechosos y cualquier otra maniobra que tenga a la espectacularidad como máxima.

Pero lo que dispara la audiencia es pasar sobre los iconos de estrella que activan los "eventos especiales", con los que se desatan las acciones más memorables, como saltos alucinantes para pasar por encima de otros vehículos, trampolines para empotrarse en la segunda planta de un edificio o sucesos imprevistos, como un camión que vuelca justo delante nuestro.

Doble juego

La mecánica del juego exige conducir mediante en un estilo arcade muy jugable y, al mismo tiempo, dentro del torbellino de una sensación de velocidad fulgurante, apuntar y disparar sin titubeos con un cursor bastante visible, lo que no significa que sea fácil acertar a los vehículos, objetos e iconos de ayudas (agarre, velocidad, doble daño). En definitiva, acción en "multitarea", que obliga a dividir las neuronas entre las dos ma- ▶▶

Conduce





LA CONDUCCIÓN del Ford Grand Torino está orientada al arcade, pero exige controlar las reacciones de la tracción trasera, un toque de simulación que encandilará a los expertos. El acertado control permite realizar maniobras llamativas, como el cambio de sentido en marcha atrás.

LOS ITEMS de "llaves de coche" nos irán dando acceso a los 22 vehículos que se pueden conducir, todos con un sobresaliente modelado poligonal y la asombrosa recreación de las suspensiones, sin olvidar una alucinante recreación de los desperfectos.

LA ACCIÓN de "Starsky&Hutch" es imprevisible y la libertad de acción durante la persecución es total, porque pueden cruzarse en nuestra trayectoria peligros inesperados, contando con más vehículos "malos", y toda suerte de sucesos sorprendentes.



El realismo de la simulación con el motor "Havoc" es prodigioso, las ondas expansivas afectan a los coches e incluso el capó se mueve a cada salto.



Las cinemáticas están realizadas con un simpático estilo de cómic.



Atravesar los escaparates de las esquinas incrementa la audiencia.

nos, una sobre el teclado –o mejor en el volante con los pies en los pedales– y la otra controlando el ratón para mover el cursor de puntería. Aunque existe un modo de apuntar automático, no está bien resuelto y para avanzar los episodios es imprescindible optar por el modo manual, que no resulta muy exigente si estás acostumbrado a los juegos de acción. También se contempla una divertida opción para dos jugadores en el mismo PC, uno al volante y el otro controlando el ratón para disparar.
En el apartado técnico destaca el extraordinario motor de simulación física con el que hasta los roces son apreciables. Consigue que cada instante de la acción exhiba una ejemplar interacción con el entorno.

Los gráficos, aunque no son revolucionarios, rayan a buen nivel en los decorados de la gigantesca ciudad, y especialmente los sombreados y efectos visuales. El sonido se limita a cumplir, y los efectos se han capturado del enlatado sonido de la serie con el fin de evocar la ambientación del original.

EL MOTOR DE SIMULACIÓN FÍSICA SE PONE AL SERVICIO DE LA ACCIÓN PARA QUE CADA IMPACTO O EXPLOSIÓN SEA EL COLMO DEL REALISMO

Adicción ilimitada

La acción a tres bandas –conducir, disparar y controlar la audiencia– ya se basta para elevar la adicción a cotas altísimas. Además, nunca te esperas lo que puede ocurrir. La magnífica IA es clave aquí ya que, por ejemplo, si nos anticipamos al recorrido del vehículo o lo bloqueamos, éste realizará maniobras evasivas muy efectivas o echará mano de atajos, aumentando la emoción en todo momento. Los eventos especiales son la piedra angular de la irresistible adicción de «Starsky& Hutch». Se trata de un título imprescindible, no sólo para los amantes de la acción y la velocidad, sino también, para los que quieran pasar un rato bien largo de cine, protagonizando persecuciones y secuencias que nada tienen que envidiar a las clásicas de la gran pantalla.

A.T.I

Toma nota

Jugabilidad sin límites con velocidad, acción y espectacularidad.

LO BUENO:
- Jugabilidad y adicción a raudales.
- Tanto el motor gráfico como la simulación física son excelentes.
- Pilotaje divertido y sorprendente.

LO MALO:
- La cámara subjetiva es casi inútil ante la ausencia de retrovisor.
- Se echa en falta poder ver y grabar repeticiones de las secuencias.
- La dificultad acaba por ser excesiva.

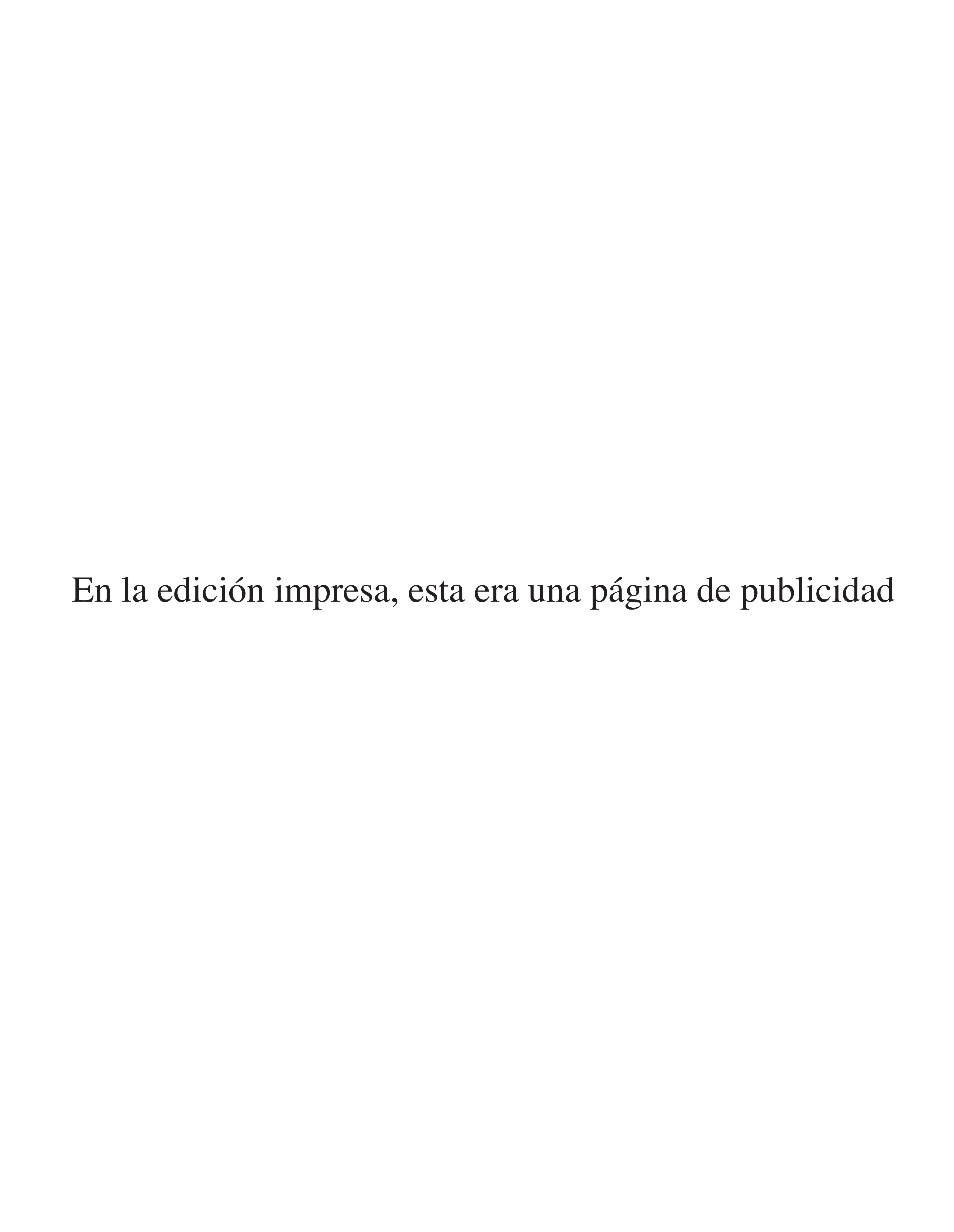
MODO INDIVIDUAL: 89

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

ALTERNATIVAS

MIDTOWN MADNESS 2
San Francisco y Londres son los escenarios de acrobacias y carreras con coches actuales. Bastante adictivo.
▶Comentado en MM 69 ▶Puntuación: 78

BIG MUTHA TRUCKERS
Para los que buscan arrasar con todo al volante de camiones descomunales. Divierte lo suyo.
▶Comentado en MM 102 ▶Puntuación: 70


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Historia en el aire

Microsoft no ha escapado a la tentación que nos brinda el primer centenario que cumple la aviación y ha realizado un simulador comercial, con todos los avances de los tiempos modernos, pero con aeronaves que han hecho historia.

El heredero de «Flight Simulator 2002» no podía limitarse a recibir meros retoques estéticos. La aparición de un nuevo motor de generación de terrenos en «Combat Flight Simulator 3» obligaba a trasladar éste y otros avances al nuevo simulador, pero eso sí, sin perder el espíritu de una saga que ya ha pasado las 20 primaveras.

Ambiente retro

Si tuviésemos que destacar un aspecto que nos haya impresionado por encima de todos los demás en este programa, sería la perfecta integración de documentación (texto, vídeos e imágenes), la presencia del Curso de Vuelo de Rod Machado y los King y el propio simulador de vuelo. La estructura del programa está basada, por primera vez, en documentos HTML que presentan de forma clara y ordena-

La referencia

IL-2 FORGOTTEN BATTLES



- **Ambos juegos comparten el gusto por el detalle en las cabinas –virtuales– de los aviones.**
- **«IL-2 Forgotten Battles» está centrado en el combate aéreo, en la Segunda Guerra Mundial.**
- **«A Century of Flight» ofrece un curso de vuelo.**



Los aeropuertos tienen más vida en esta edición, mostrando vehículos de servicio en plena faena.



Resulta divertido repetir vuelos históricos con ayuda de la tecnología más avanzada.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1200 MHz, Athlon XP 2700 MHz** RAM: **384 MB, 1GB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 200 64 MB, GeForce 4 MX 440 128 MB** Conexión: **Modem 56 Kb**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación** Idioma: **Castellano** (Manual y textos) Edad recomendada: **TP (Todos los Públicos)** Estudio: **Game Studios** Compañía: **Microsoft Games** Distribuidor: **Microsoft** Nº de CD: **4** Fecha de lanzamiento: **5/09/2003** PVP Recomendado: **69,99 euros** *(11.645 Ptas.)* Página web: **www.microsoft.com/spain/juegos/flightsimulator** Recomendable visita a la web que tiene amplia información y una nutrida galería imágenes y videos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Numero de aviones: **24, todos ellos controlables** Funciones especiales: **Simulación de averías, control interactivo de tráfico aéreo (ATC), navegación VFR, IFR y mapas GPS.** Aeropuertos: **Más de 24.000** Tutorial: **Sí (Centro de Aprendizaje)** Editor de misiones: **Sí** Multijugador: **Sí** Modos Multijugador: **1** Numero de jugadores: **16** Opciones de conexión: **Red Local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **450 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1.8 GB** Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8.0 con 8 MB** Módem: **56 Kb.**

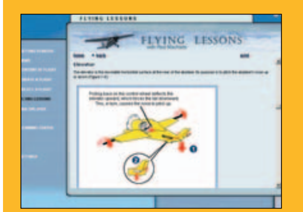
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **2,4 GHz** RAM: **512 MB** Disco duro: **4 GB** Tarjeta 3D: **Radeon 9800, GeForceFX 5900** Módem: **ADSL, Cable.**

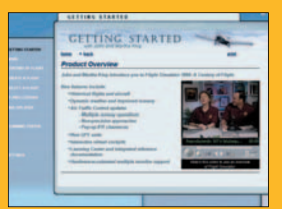
■ Ya es posible pilotar un segundo helicóptero en este juego, se trata del divertido Robinson R22 con motor a pistón. Un clásico de las academias.

■ El Spirit of St. Louis cuenta con un periscopio instalado en la cabina.

■ Los destellos del Sol son tan bellos como molestos para pilotar.

Aprende a volar





EL CURSO DE VUELO instruido por Rod Machado vuelve a aparecer en esta edición de «Flight Simulator». Gracia a él, es más sencillo entender las fuerzas que actúan sobre un avión y cuales son los procedimientos para realizar las maniobras básicas.

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA sólo dista un clic de ratón. Gracias al soporte HTML, es posible empaparse de la documentación para pasar inmediatamente a poner en funcionamiento todo lo aprendido sobre una avioneta.

LOS NOVATOS pueden consultar los más de 120 artículos de apoyo contenidos en el Centro de Aprendizaje, e incluso revisar los vídeos que los habituales sres. King –propietarios de una academia de vuelo ya famosa por su relación con «Flight Simulator– ponen a su disposición.

LA EVOLUCIÓN MÁS NOTABLE DE ESTE SIMULADOR ES EL EXCELENTE TRABAJO REALIZADO CON EL CLIMA, QUE AFECTA A LA NAVEGACIÓN E INCREMENTA EL REALISMO

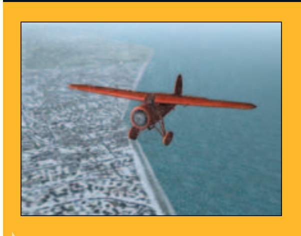
da todo cuanto ofrecen. Un solo clic de ratón permite pasar por ejemplo, de las características técnicas de uno de los 9 aviones clásicos que se incluyen a una recreación virtual de uno de sus vuelos históricos. Así de sencillo. ¿Y qué vuelos se incluyen?, pues teniendo en cuenta que el catálogo de aviones va desde el ingenio de los hermanos Wright hasta el omnipresente DC-3 pasando por estrellas como el "Spirit of St. Louis" de Charles Lindbergh, hay opciones para todos los gustos. Sobre todo largas travesías de vuelo transoceánico sin ayudas de navegación, pero también reparto de correo entre lugares aislados a lomos de un inestable biplano o conexiones para pasajeros entre ciudades con un bimotor. Se trata de un repaso al origen de la aviación como medio de transporte, con aviones llenos de salpicones de aceite, averías y por encima de todo, una enorme ración de épica y por qué no decirlo, de glamour.

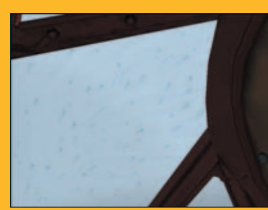
Después, la historia sigue su curso y tras estos mitos volantes han aparecido más protagonistas que también tienen su sitio en «A Century of Flight». La mayoría de las naves de «Flight Simulator 2002» reaparecen aquí con retoques externos y con cabinas virtuales mejoradas para lograr una cifra de 24 aviones disponibles, entre los que se encuentra un nuevo helicóptero muy divertido de pilotar: el Robinson R22 Beta II.

El tiempo para mañana...

El aporte tecnológico que da credibilidad a todo lo anterior está basado, como hemos citado anteriormente, en el motor gráfico de «Combat Flight Simulator 3», aunque con la incorporación del soporte para DirectX 9. Esto se traduce en que nada parece excesi- ►►

Tecnología admirable

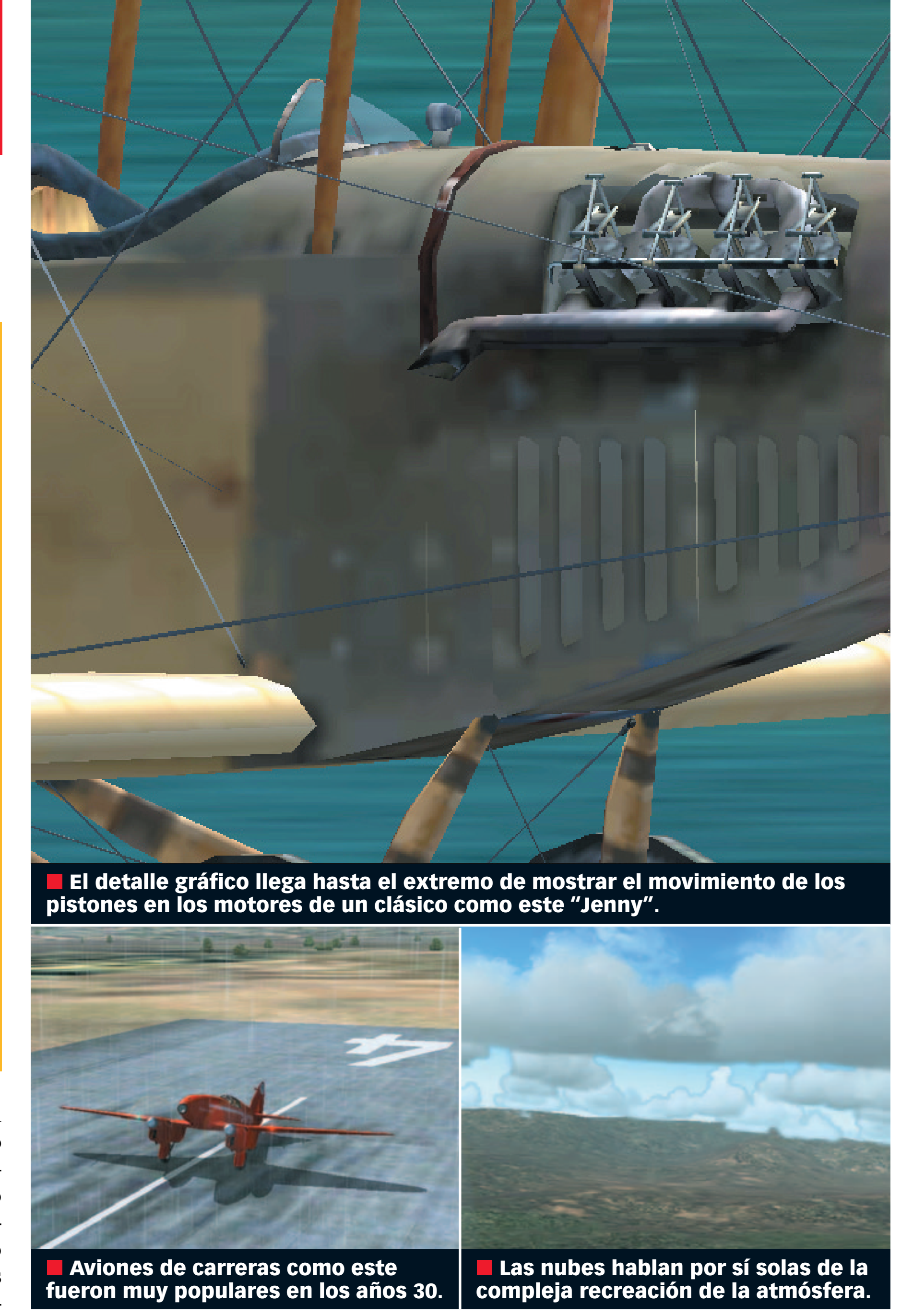




LA CLIMATOLOGÍA, afecta tanto al vuelo de un avión, que su buena aumenta las dosis de realismo del simulador. El trabajo realizado en este programa sobre este factor ha sido excelente tanto en el aspecto gráfico como en las físicas de vuelo.

LA LLUVIA golpea con furia sobre la cabina si nos atrevemos a cruzar una tormenta y el control se resiente con turbulencias (en marcha el ForceFeedback). Los detallistas pueden deleitarse con la contemplación de las gotas chocando con los cristales.

LA NIEBLA no deja de ser un recurso gráfico muy utilizado por los programadores para ocultar defectos de generación de polígonos pero en este caso es un protagonista más de la experiencia de vuelo. Os aseguramos que en determinadas circunstancias se puede cortar con un cuchillo.



El detalle gráfico llega hasta el extremo de mostrar el movimiento de los pistones en los motores de un clásico como este "Jenny".

Aviones de carreras como este fueron muy populares en los años 30.

Las nubes hablan por sí solas de la compleja recreación de la atmósfera.

vamente nuevo ni sorprendente. Pero es fácil apreciar que los aeropuertos tiene más vehículos, aviones y detalles, que los aviones son más resultones y que el tacto de los controles es más real que antes. Además, el tráfico aéreo es más denso y las comunicaciones por radio más completas. Se han incluido nuevos instrumentos de cabina como el GPS mejorado.

Pero la evolución más notable de este simulador está en el excelente trabajo realizado con el clima que padecen los pilotos. Esto no sólo se traduce en mayor realismo visual, sino que es un factor que afecta al comportamiento de los aviones, más profundamente cuanto más antiguos e inestables sean, claro.

Para los que aún piensen que estamos ante un juego revolucionario hay que reconocer que no es así tanto por lo comentado anteriormente como por el hecho de que contiene algunas contradicciones. ¿Cómo explicar si no la presencia de aviones históricos pero no de aeródromos de época?, ¿y, sin afán chauvinista, la ausencia de aparatos como el autogiro de De la Cierva, precursor de los helicópteros, o el Plus Ultra entre otros héroes de la aviación?

LAS MEJORAS EN EL JUEGO ESTÁN AHÍ, PERO NO SALTAN A LA VISTA Y PUEDEN HACER PENSAR QUE SE ESTÁ ANTE UN AÑADIDO CON MÁS AVIONES

En fin, Microsoft ofrece un nuevo simulador, con más aviones y mejoras –no siempre apreciables a simple vista– que satisfará a los nuevos usuarios pero, quizá no cumplan las expectativas de los adictos a la saga.

R.L.P.

Toma nota

Puesta al día del mejor "sim" de vuelo civil de todos los tiempos.

LO BUENO:
- Gráficamente impecable.
- Inclusión de vuelos históricos con sus verdaderos protagonistas.
- Entorno climatológico muy real.
- Extensa documentación.

LO MALO:
- Ausencia de aeródromos de época.
- Se echan en falta algunos aviones que han hecho historia.
- Le falta capacidad de sorpresa.

MODO INDIVIDUAL: **85**

MODO MULTIJUGADOR: **80**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las misiones históricas, para un solo jugador, ofrecen más diversión.

SOLO:
Lo mejor: Las misiones históricas reviven mitos de la aviación.
Lo peor: Que sean tan pocas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El tráfico aéreo se anima con otros usuarios.
Lo peor: Ralentizaciones excesivas.

■ ALTERNATIVAS

FLIGHT SIMULATOR 2002
Hasta la llegada de «A Century of Flight» el mejor simulador basado en la aviación comercial.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 88

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
Entorno gráfico similar aunque con menos dosis de realismo para centrarse mejor la acción.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 82

HoverAce

Espectáculo a todo gas

A quién le importan los problemas de tráfico cuando te puedes poner a los mandos de un vehículo, equipado con dos ametralladoras y un lanzacohetes, que flota sobre el suelo. Y ya puestos, ¿a quién le importa el realismo?



Las carreras de vehículos futuristas aerodeslizadores son un motivo que se ha utilizado una y otra vez en los juegos de velocidad. «HoverAce» posee todos los elementos característicos de este particular subgénero: muchos vehículos y circuitos, armas escudos, etc. No se trata, claro está, del juego más innovador del mundo, pero lo que le falta en originalidad lo suple con creces gracias a una gran jugabilidad y un más que correcto acabado gráfico.

Lo primero que llama la atención acerca de «HoverAce» es la gran cantidad de posibilidades de juego que ofrece. A los cinco tipos de carreras diferentes hay que añadir un completo modo de campeonato, dieciséis escenarios repartidos entre cuatro ambientaciones y quince vehículos que pueden ser configurados con todo tipo de armas, motores, escudos o blindajes. Sin embargo, toda esta lista de elementos tendría poca importancia si no sirvieran de complemento a una gran jugabilidad de carácter marcadamente arcade. No sólo el juego es fluido y ágil, sino que además nos ofrece la posibilidad de ajustar su velocidad, desde un ritmo accesible para todo el mundo hasta una velocidad simplemente frenética, a la altura de los grandes campeones. Además, también resulta muy interesante la inteligencia artificial de los contrincantes, bastante elevada para lo que es habitual en el género y capaz de realizar algunas maniobras francamente arteras que sorprenderán a los aficionados a este tipo de juegos.

No queremos decir con esto que «HoverAce» esté exento de problemas, porque lo cierto es que padece algunas limitaciones bastante importantes, sobre todo la ausencia de un modo multijugador y su excesivo parecido con muchos títulos anteriores que le da un aire algo caduco y sobre todo falto de originalidad.

Pero claro, si lo que realmente buscas es velocidad y diversión sin complicaciones, este juego puede ofrecerte grandes cantidades de ambas cosas.

J.P.V.

La referencia

NFS HOT PURSUIT 2

- En ambos juegos el aspecto arcade predomina sobre la simulación realista de las condiciones de conducción.
- La ambientación de «Hot Pursuit 2» es realista, mientras que «HoverAce» la acción tiene lugar en el futuro.
- Gráficamente nuestra referencia es muy superior a «HoverAce».



El ritmo del juego, especialmente desde la perspectiva subjetiva, es frenético.



El acabado gráfico no es nada del otro mundo, pero resulta suficiente y correcto.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz,** Ram: **128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA
Disponible: **PC** Género: **Velocidad** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Edad recomendada: **+12** Estudio: **GSC Game World** Compañía: **GSC Game World** Distribuidor: **Zeta Games** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **21/7/2003** PVP recomendado: **19,95 euros** (3.319 ptas.) Página Web: ***www.gsc-game.com/english/hoverace***

LO QUE HAY QUE TENER
CPU: **Pentium II 500 MHz** Ram: **128 MB** Disco Duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **TNT2 32 MB o superior** Módem: **No requiere**

Toma nota

Un divertido juego de carreras, sin demasiadas pretensiones.

LO BUENO:
- La posibilidad de ajustar la velocidad del juego.
- La inteligencia artificial de los oponentes.
- La gran cantidad de coches, armas, etc.

LO MALO:
- No tiene un modo multijugador.
- Resulta bastante poco original e innovador.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



Shadows of Undrentide

EXPANSIÓN PARA NEVERWINTER NIGHTS

Nuevas aventuras

Uno de los mejores juegos de rol de los últimos años recibe, por fin, su primera expansión. Enfocada hacia el juego individual, los nuevos escenarios y criaturas también harán las delicias de los diseñadores de módulos.

Hay juegos que, tras cinco minutos de exploración, ya predicen una gran expansión. «Neverwinter Nights» es uno de ellos. La profundidad de las reglas de la Tercera Edición de Dungeons & Dragons, el estratégico sistema de combate y la habilidad de Bioware para crear atractivos argumentos, son un buen punto de partida. La aventura, en la que no podemos importar al personaje del original, está pensada para un jugador –aunque también se puede jugar en multijugador–, y plantea una historia independiente en la que unos ladrones roban cuatro artefactos a Drogan, el maestro del protagonista, y tendrá que recuperarlos.

La referencia

NEVERWINTER NIGHTS



- **La expansión añade más efectos especiales.**



- **El mayor control sobre los compañeros de aventura permite refinar las estrategias.**
- **«Shadows of Undrentide» tiene unos requisitos mínimos más elevados.**



La expansión incorpora nuevos y más espectaculares efectos especiales.

La jugabilidad

Las mejoras de este nuevo módulo son abundantes: se han ajustado algunas estadísticas, y se han añadido cinco clases prestigio, 50 nuevos hechizos, 30 nuevas habilidades, armas de bombardeo y 16 criaturas. Todas ellas se añaden al juego original, por lo que puedes volver a jugarlo usando los nuevos personajes.

El nuevo módulo ofrece unas 20 horas de juego, mezclando los abundantes combates con una misteriosa, aunque poco original historia. Ahora los compañeros tienen un inventario, por lo que puedes elegir las armas y objetos que utilizarán. También participan en las conversaciones, ofrecen consejos, son capaces de explorar por su cuenta, y si no los tratas bien te abandonarán. Aunque no puedes controlar su evolución, sí tienes potestad para elegir qué clase se mejoran en primer lugar.

La expansión también es

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2.4 GHz, AMD Athlon 1.6 GHz,** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 GTS 32 MB, Geforce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** (Manual y textos) ▶Edad Recomendada: **Pendiente clasificación** ▶Estudio: **Bioware** ▶Editor: **Atari** ▶Distribuidor: **Atari España** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Septiembre 2003.** ▶PVP Recomendado: **29,95 euros** (*4.983 Ptas*) ▶Página web: **http://nwn.bioware.com/shadows.** En inglés. Características del juego, foros, parches... Visita obligada para resolver dudas y contactar con otras personas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de capítulos: **3** ▶Nuevos personajes: **5** ▶Nuevos enemigos: **16** ▶Número de compañeros: **3** ▶Nuevos ambientes: **3** ▶Modos de juego: **3 (1 individual y 3 modos multijugador)** ▶Editor: **Sí. De campaña y misiones individuales.** ▶Requiere juego original: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **Dungeon Master, un único grupo, varios grupos.** ▶Número de jugadores: **1 a 4** ▶Opciones de conexión: **TCP/IP y red local.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **700 Megas** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2 Gigas** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 9, 64 MB** ▶Módem: **Banda ancha.**



Novedades

LAS CINCO NUEVAS CLASES aportan nuevas estrategias de juego. La arquera arcana puede dañar con sus flechas incluso a enemigos con armadura y magos poderosos. Con el asesino puedes usar hechizos y ataques por la espalda para golpear sin ser visto, mientras que la hábil "shadowdancer" puede infiltrarse en las mazmorras sin ser vista, y evitar peleas.

LAS NUEVAS HABILIDADES añaden mucha variedad al juego, y además puedes emplearlas en la campaña original. "Pelea sucia", por ejemplo, permitirá a tu personaje dar puñetazos en las "partes sensibles", o meter los dedos en los ojos. Con "Recarga Rápida", tus arqueros emularán al mismísimo Legolas cinematográfico de "El Señor de los Anillos".



Los nuevos escenarios son muy variados, pero escasamente originales.



Algún malvado le ha robado cuatro objetos mágicos al bueno de Drogan.



Muchas de las misiones se basan en ideas propuestas por los jugadores.



En el pozo puedes recuperar los objetos de los que abandonan la partida.

EL NUEVO MÓDULO OFRECE 20 HORAS DE JUEGO, Y LAS NUEVAS CLASES PUEDEN UTILIZARSE TAMBIÉN EN EL JUEGO ORIGINAL

muy apetecible para los creadores de módulos: hay numerosas novedades que facilitan su tarea.

Limitaciones

Pese a sus innegables virtudes, «Shadows of Undrentide» podría haber sido mucho mejor. Gráficamente el juego no ha evolucionado, y las cargas del disco duro son, a veces, desesperantes. Las clases nuevas no están disponibles desde el principio –tu personaje tiene que cumplir ciertos requisitos–, y están pensadas para aquellos jugadores a los que les gusten los personajes oscuros. Además, se especializan en el ataque a distancia, discriminando el cuerpo a cuerpo. Por último, el modo multijugador no añade ninguna mejora significativa. En cualquier caso, las novedades añadidas, convierten a esta expansión en un juego casi obligado para todos los que disfrutaron con el título original.

J.A.P.

Toma nota

Una expansión que no pretende revolucionar, sino sólo mejorar.

LO BUENO:
- ▲ Poder controlar el inventario de todos los miembros del grupo.
- ▲ Las nuevas clases y hechizos.
- ▲ Los nuevos "scripts" y asistentes facilitan la creación de niveles.

LO MALO:
- ▼ Las principales novedades se centran en los personajes malvados y de ataque a distancia.
- ▼ El multijugador no aporta nada.

MODO INDIVIDUAL 81

MODO MULTIJUGADOR 92

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Los niveles son los mismos en ambos casos; **mejor jugarlos con amigos.**

SOLO:
Lo mejor: La historia entretiene.
Lo peor: Buscar cofres y llaves en solitario es tedioso.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Ser el Dungeon Master.
Lo peor: La expansión está enfocada a sólo cuatro jugadores.

■ **ALTERNATIVAS**

BALDUR´S GATE II
El anterior juego de Bioware presume de similares virtudes que «Neverwinter Nights», pero en 2D.
▶Comentado en MM 80 ▶Puntuación: 91

MORROWIND
Si te gusta explorar inmensos territorios y cumplir de misiones, con «Morrowind» tendrás juego para rato.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 82

Port Royale

Descubre los tesoros del Caribe

Que tiemble el top manta, porque este juego nos permite ponernos en la piel de los más peligrosos piratas... Ah, que son piratas de los "otros"... Pues mejor que mejor. ¡Izad la mayor y levad anclas, que zarpamos!

Ambientado en el Caribe de los siglos XVI y XVII «Port Royale» es un juego de estrategia comercial o –como se les conoce popularmente– un "tycoon", que posee la complejidad propia del género al que pertenece. Pero también contiene la dosis exacta de elementos de otros géneros para alcanzar una jugabilidad y una diversión nada habitual en este tipo de títulos.

Posiblidades infinitas

Aunque en esencia «Port Royale» es un juego de gestión bastante convencional, lo cierto es que está repleto de posibilidades y opciones de juego. Así, al núcleo central, –que gira alrededor de la compra y venta de productos de una ciudad a otra– se han ido añadiendo, distintas y muy interesantes alternativas de juego. Podemos construir fábricas y talleres en cada ciudad, pero también entablar combates navales contra otras naciones o piratas rivales, pasando por la posibilidad de realizar misiones o encargos para diferentes personajes. También se ha introducido un elemento de rol que nos permite ganar experiencia así como desvelar el oscuro pasado del personaje protagonista y de su familia.

Lo mejor de este amplio catálogo de posibilidades es que el sistema de juego nos ofrece suficiente libertad como para centrarnos en el aspecto que más nos guste desechando los demás, de modo que si queremos dedicarnos a la piratería no tenemos porqué preocuparnos del comercio o podemos dejar que el juego resuelva los combates por sí mismo. Aun así, «Port Roya-

La referencia

INDUSTRY GIANT 2

- **En «Industry Giant 2» también vendíamos productos de una ciudad a otra.**
- **La ambientación histórica de «Port Royale» es muy diferente de la de «Industry Giant 2».**
- **«Port Royale» incorpora elementos de rol.**



La combinación de distintos modos de juego hace de «Port Royale» un título muy completo.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** Ram: **128 MB, 512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia/Gestión** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad recomendada (ADESE): **TP (todos los públicos)** Estudio: **Ascaron** Compañía: **Ascaron** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 ptas.)* Página Web: **www.ascaron.com/gb/gb_portroyale/** Web informativa, con abundantes datos y pantallas, pero con casi ningún material extra para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Materiales con que comerciar: **Más de 20** Ciudades en el mapa: **60** Escenarios adicionales: **No incluye** Editor de misiones: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Uno** Número de jugadores: **Dos a ocho** Opciones de conexión: **Red local e Internet.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 800 MHz** Ram: **128 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** Módem: **56 Kbps**



Con diez cañones por banda

EL COMBATE NAVAL no ofrece demasiada profundidad estratégica, pues nuestras opciones se limitan a dirigir las naves contra un enemigo u otro, indicar el rumbo que han de seguir, elegir el tipo de munición y confiar en la puntería de los marineros. Además, en el mejor de los casos sólo podremos controlar diez barcos durante un mismo combate.

NUESTRA INTERVENCIÓN es decisiva, eso sí, a la hora de elegir qué tipos de barcos compramos, con cuántos marineros y cañones los equipamos y, sobre todo, sí queremos dedicarnos únicamente a defendernos de los piratas o si también queremos convertirnos nosotros mismos en el azote de los mares, atacando y capturando los barcos de otros países.



Sólo hay un mapa, pero es realmente grande y está repleto de ciudades.

La cantidad de datos disponibles puede resultar abrumadora.





Las batallas navales son bastante simples pero aun así entretenidas.

La inclusión de misiones secundarias ameniza el desarrollo del juego.



NOS OFRECE UNA GRAN AMPLITUD DE POSIBILIDADES, PERO LO MEJOR ES QUE PODEMOS DEDICARNOS SÓLO A AQUELLAS QUE PREFIRAMOS

le» es un título muy complejo, poco adecuado para jugadores ocasionales.

Acabado clásico

El juego está respaldado por un interfaz muy completo. Puede resultar algo confuso por la gran cantidad de datos que nos ofrece, pero la información está presentada de forma correcta.

El motor gráfico 2D resulta bastante anticuado, a pesar de lo cual muestra un nivel de detalle suficientemente alto para el tipo de jugabilidad que nos brinda.

También hay que destacar, dentro del apartado técnico, que el juego ha sido traducido por completo al castellano, lo que es ciertamente necesario y de agradecer.

Nos encontramos, en fin, ante un juego repleto de opciones y bastante bien realizado que por su complejidad puede no resultar recomendable para cualquier tipo de público, pero al que, sin duda, los aficionados a la estrategia reconocerán como una interesantísima aportación al género.

J.P.V.

Toma nota

Un interesante juego de gestión, no apto para principiantes.

LO BUENO:
- La abrumadora cantidad de posibilidades.
- La libertad para elegir nuestro estilo de juego.
- La ambientación de novela de piratas.

LO MALO:
- En ocasiones resulta confuso.
- Técnicamente es algo soso y bastante anticuado.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El juego es demasiado largo para disfrutarlo **en modo multijugador.**

SOLO:
Lo mejor: La posibilidad de elegir nuestro camino.
Lo peor: A veces resulta demasiado complejo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El desafío añadido de los oponentes humanos.
Lo peor: Las partidas son demasiado largas.

ALTERNATIVAS

ZOO TYCOON
La gestión económica en su forma más sencilla, muy adecuada para iniciar a los más pequeños.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 60

THE PATRICIAN II
Un juego muy parecido, de los mismos autores pero ambientado en el Norte de Europa.
▶Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 60

Age of Wonders: Shadow Magic

Magia e ingenio

Apenas se ha cumplido un año desde la aparición de la segunda entrega de la popular serie de Triumph Studios y esta nueva revisión demuestra sobradamente que quien tuvo, retuvo. ¿Estáis listos para el desafío?

Hablando de videojuegos, a menudo se confunde innovación con tecnología. Visualmente, esta nueva encarnación no presenta grandes novedades respecto a «Age of Wonders: The Wizard´s Throne» aparecido hace un año. Sin embargo, «Shadow Magic» contiene elementos suficientes para convertirlo en la revisión casi definitiva de su predecesor, a todos los niveles.

A primera vista

Aparte de la obligada campaña y los nuevos escenarios incluidos y las nuevas tres razas a nuestra disposición han sido –junto a las doce ya conocidas– completamente revisadas, compensadas y diferenciadas, obligando al jugador a establecer estrategias completamente diferentes para cada una de ellas.

La referencia

CIVILIZATION III

- **En «Age Of Wonders: Shadow Magic» prima el aspecto bélico sobre el de gestión.**
- **La variedad de modos de juego de «Shadow Magic» ofrece muchas más posibilidades.**
- **La calidad de los escenarios de «Shadow Magic» es gráficamente muy superior.**


El sistema de combate es de los más realistas en un título de estrategia por turnos.

En el apartado gráfico, los escenarios mantienen la combinación, típica del género, de elementos renderizados en dos dimensiones sobre una superficie 3D si bien la calidad de los modelos se ha cuidado al detalle.

En las sombras

Una de las novedades principales consiste en la inclusión de un tercer nivel de escenario: el Mundo Sombra, verdadero motor del argumento de la campaña, poblado por los misteriosos Syron y los temibles Demonios Sombra, dos de las nuevas razas incluidas, cuyas unidades serán las únicas en desenvolverse sobre éste sin penalizaciones. Es una afección extensible al jugador, ya que la disposición de los elementos y la luz en este espacio dificulta su exploración.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1,2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 64MB** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (Textos y voces) **Castellano** (manual) ▶Edad recomendada: (PEGI) **+12** ▶Estudio: **Triumph Studios** ▶Editor: **Take 2 Interactive** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **49.95 euros** *(8.311 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.ageofwonders.com*** Información sobre el juego, enlaces web con sitios no-oficiales y soporte técnico. Conviene visitarla ocasionalmente.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de episodios: **5** ▶Número de escenarios en campaña: **31** ▶Modos de juego: **Campaña, partida individual.** ▶Número de civilizaciones: **15 (razas)** ▶ Incluye Editor: **Sí (Mapas y escenarios)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **3** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de conexión: **TCP/IP, LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 16 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 32 MB** ▶Módem: **ADSL**



Tres nuevas razas

UNO DE LOS ATRACTIVOS de esta ampliación son las tres nuevas razas disponibles. En primer lugar, los Nómadas de las zonas desérticas son un ejército de gran movilidad –todas sus unidades van montadas–, y sus tropas suelen incluir unidades y monstruos de otras razas, esclavizados en batalla. Comparten el mismo mundo de origen que las doce razas ya conocidas.

EN EL MUNDO SOMBRA encontraremos dos razas más. Por un lado, los nobles Syron, capaces de canalizar la magia de su mundo. Sus eternos rivales son los Demonios Sombra, seres insectoides con mente de colmena cuyas tropas se alimentan y crecen consumiendo a los caídos en combate. Estos últimos, sólo están disponibles fuera de la campaña.



Se han incluido un gran número de nuevos hechizos y efectos mágicos.



Cada raza obliga a adoptar una estrategia adaptada a sus cualidades.



En el Mundo Sombra, a veces no sabremos qué estamos pisando.



El acabado de algunas zonas del mapa es sencillamente espectacular.

ESTA NUEVA ENTREGA INCLUYE TRES NUEVAS RAZAS, NUEVAS UNIDADES Y ESCENARIOS UNA IA PROFUNDAMENTE MEJORADA

Deliciosamente despiadado

Una de las modificaciones de mayor agrado para los usuarios de la entrega anterior, consiste en una serie de mejoras que se han incorporado a la IA del programa. Además, los fallos arrastrados en la versión anterior, como el uso irresponsable de recursos mágicos, la imposibilidad de usar Pioneros para levantar campamentos y la torpe negativa de la IA a usar un barco, han sido convenientemente corregidos.
Otra notable novedad es la incorporación –junto al editor de escenarios y campañas– de un generador de mapas aleatorio, completamente configurable, que complementa perfectamente el modo multijugador, e incluye las mismas modalidades que el anterior. El resultado es un juego muy recomendable para quien disfruta de la estrategia al estilo más tradicional.

C.V.

Toma nota

Una puesta a punto necesaria y muy acertada, sin artificios.

LO BUENO:
- La mecánica de combate es intuitiva y dinámica.
- La variedad de razas y estrategias.
- El programa es accesible desde el primer momento.

LO MALO:
- En principio, el interfaz es innecesariamente complicado.
- Como suele pasar, estamos ante un juego que viene sin traducir.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
76	79

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Casi idénticos, pero ganar **a un amiguete es más reconfortante.**

SOLO:
Lo mejor: La posibilidad de crear campañas propias sin limitaciones.
Lo peor: Sólo una de ellas es comun a todas las razas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El sistema de turnos simultáneos agiliza las partidas.
Lo peor: La limitación a ocho jugadores.

ALTERNATIVAS

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
Competidor directo en cuanto a concepto y dinámica, ofrece un sistema de combate menos pulido.
Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 75

DISCIPLES II: DARK PROPHECY
Aunque con muchos puntos en común, no ofrece tantas variables en cuanto a estrategia y modos de juego.
Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 70

Piratas del Caribe

Corsarios y nobles

Hace mucho que recordamos juegos de piratas, pero ahora están más de moda que nunca. El último es «Piratas del Caribe», que ha querido reunir lo mejor de cada género para hacernos sentir un auténtico corsario. ¿Será el definitivo?



En esta aventura encarnamos a al capitán de un navío que se cae a trozos y que, por no tener, no tiene ni tripulación. Junto a su contramaestre y amigo, nuestro personaje se dedica a buscarse la vida, allá donde pueda conseguir unas cuantas monedas de oro, comerciando materias primas entre islas y si es necesario, cuando las autoridades –o más bien la escasez de ellas– lo permiten, abordando otros barcos para robarles su cargamento.

Guión alternativo

Aunque el juego adopta como propios los escenarios, muchos de los personajes y por supuesto la ambientación de la película, el guión no mantiene la misma línea argumental.

Nuestro objetivo se centra en el comercio de especias y materias primas entre islas dispersas, pero obviamente no se eluden acciones mucho menos lícitas que el estraperlo, más propias de la piratería. Mientras tanto, se nos irán presentando aventuras diseminadas por el archipiélago en forma de cuevas del tesoro y barcos fantasmas, entre otras.



Así, tenemos a nuestra disposición, un amplio abanico de posibilidades que no están sujetas a un desarrollo, ni mucho menos, lineal. El juego deja en nuestras manos decidir si queremos convertirnos en un buscatesoros profesional, en un rico comerciante con una gran flota de barcos o en un sanguinario pirata.

El personaje protagonista tiene un sistema de habilidades, las cuales puede ir incrementando según completa aventuras, derrota enemigos o encuentra algún objeto valioso. Entre dichas

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- **La referencia es una aventura que no incluye elementos de acción como «Piratas del Caribe».**



- **La ambientación en ambos, pese a las diferencias en el estilo, es muy buena.**
- **Los dos títulos tienen la temática de los piratas y bucaneros como base argumental.**



El juego muestra toda clase de efectos ambientales que son un placer para la vista.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Hercules Prophet 9000 Pro 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (Voces, textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Akella** ▶Editor: **Bethesda Software** ▶Distribuidor **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **15/08/2003** ▶PVP Recomendado: **44,95 euros** *(7.479 Ptas.)* ▶Página web: ***http://pirates.bethsoft.com*** La web ofrece información sobre el juego y su argumento, una galería de imágenes y noticias. Conviene visitarla ocasionalmente.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **Un universo dividido en varias islas con final abiero** ▶Modos de juego: **Un solo jugador, incluye combates a espada, aventura, comercio y batallas navales.** ▶Número de personajes: **Un personaje principal** ▶Multijugador: **No disponible** ▶Modos multijugador: **No Aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Compatibe DirectX 8.1, 32 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1,7 GB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9500, GeForceFX 5200** ▶Módem: **No requiere**



Primera o tercera persona

LA VISTA EXTERNA es la que, en principio, «Piratas del Caribe» establece por defecto. Pero el juego nos da opción de elegir si queremos jugar en primera o en tercera persona. Ésta última, puede variar en varios ángulos de cámara con la tecla tabulador. Sin duda, la vista en tercera persona es la más adecuada para realizar las maniobras que exige el combate.

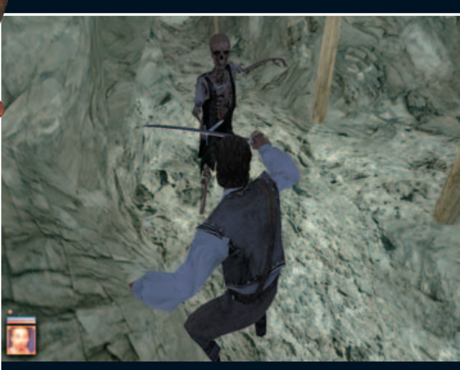
EN VISTA SUBJETIVA el juego permite un acercamiento mucho menos duro a los que están más acostumbrados a los juegos de acción en primera persona. La mayor ventaja de esta perspectiva es obvia, es más inmersiva. Pero también ofrece un campo de visión más amplio, mejor para explorar el escenario. Ambas opciones pueden usarse indistintamente.



El diseño de los personajes está cuidado hasta el último detalle.



El abordaje a otros barcos es arriesgado pero merece la pena el botín.



Los esqueletos están sacados de la película en la que está basado el juego.

El mapa del archipiélago nos ayudará a navegar y a localizar botines.

EL JUEGO REÚNE TODO AQUELLO QUE SE RELACIONA TÍPICAMENTE CON LOS PIRATAS, TOMANDO ELEMENTOS DE DIVERSOS GÉNEROS

habilidades están por un lado las personales, como el manejo de la espada o la puntería con la pistola. Y por otro las de nuestro papel como capitán, como carga de los cañones, la velocidad o la capacidad de viraje. La combinación de todas ellas aportan una interesante profundidad al juego.

Lo mejor de la película

Bethesda Software ha sabido escoger los ingredientes de entre diversos juegos de aventura con los piratas como protagonistas y la propia película.

La calidad gráfica del juego es notable, especialmente en el diseño de los personajes y escenarios. Brillan, por su espectacularidad, las batallas navales, a las que les siguen los abordajes y la lucha en cubierta para reclamar un preciado botín. Además está completamente traducido al castellano.

Como contrapartida, la jugabilidad de «Piratas del Caribe» no resulta adecuada. Desde un principio, resulta complicado hacerse con los controles, sobre todo en las batallas navales, lo que puede llegar a frustrar a los menos iniciados. Se hacen necesario, por tanto, dedicar bastante tiempo al juego hasta alcanzar el dominio necesario para avanzar en la aventura. Sin embargo, podemos considerarlo un título magnífico, indicado, eso sí, para los jugadores más tenaces y hábiles.

C.F.M.

Toma nota

Su ambientación es lo mejor, le falla la jugabilidad en ciertos aspectos.

LO BUENO:
- Los gráficos y la ambientación.
- Muchas posibilidades de juego.
- El detalle de los personajes, escenarios y barcos.

LO MALO:
- Los controles son liosos y manejar los barcos complicado
- El movimiento del personaje es lento en relación al tamaño de los escenarios.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
75	NO TIENE

ALTERNATIVAS

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Acción y resolución de puzzles predominan sobre la aventura.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 80

SILENT HILL 2: Director´s Cut
La ambientación es igual de buena pero pero en clave de terror y con un guión absolutamente delirante.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 86

Thorgal
Sabor añejo

Una aventura basada en un cómic francés protagonizado por un hábil guerrero galo que debe enfrentarse a todo tipo de misiones. Parece fácil... ¡Ah!, que no es Astérix... Pues entonces si que estamos totalmente perdidos.

El cómic francés es un filón, en apariencia inagotable, a la hora de tomar ideas para producir videojuegos, aventuras en su mayor parte. Muchas veces se trata de personajes muy poco conocidos en nuestro país, pero eso no quita para que, como en el caso que nos ocupa, el resultado sea muy interesante.
Y es que «Thorgal» reúne muchas de las cualidades que se consideran imprescindibles en una aventura de calidad. Cuenta con una ambientación interesante, con un interfaz clásico, de apuntar y pulsar, y con una adecuada cantidad de puzzles y acertijos, en la línea de lo que demandan la mayoría de aficionados al género.
La longitud de la aventura, garantiza una más que suficiente cantidad de horas de juego y la dificultad está bastante bien ajustada. Ocasionalmente, algunos puzzles pueden resultar absurdamente complicados, por la dificultad de encontrar los elementos o pistas necesarios para resolverlos.
El aspecto más negativo del juego se encuentra sin duda en su argumento. Y no es que la historia esté mal planteada, sino que tanto los personajes como los diálogos entre ellos son bastante aburridos y están repletos de tópicos y respuestas previsibles. La ausencia de un doblaje para el juego, claro está, tampoco resulta de mucha ayuda.

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

- **El sistema de juego de ambos títulos es bastante similar.**
- **Los personajes de «La Fuga de Monkey Island» son mucho más divertidos y también más ricos en los matices de su personalidad.**
- **El motor de «La Fuga de Monkey Island» es totalmente 3D, mientras que el de «Thorgal», sólo lo es en parte, combinando 2D y 3D.**


El motor gráfico, sin ser revolucionario, resulta suficiente para lograr una buena ambientación.


El interfaz estándar del género pone este juego al alcance de todos los usuarios.

El apartado técnico, por su parte, no es ninguna maravilla, pero la combinación de unos escenarios bastante bien dibujados con personajes 3D bien detallados, que no desentonan con el entorno, y con unos efectos luminosos más que dignos, consiguen compensar otros aspectos más flojos. El resultado es el de un juego vistoso gráficamente. No es «Thorgal», en definitiva, la revolución que está necesitando urgentemente el gastado género de la aventura, pero resulta más que suficiente para mantener entretenidos a los aficionados a este tipo de juegos, mientras esperan la llegada de tiempos mejores.

J.P.V.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** Ram: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible:**PC** Género:**Aventura** Idioma:**Castellano** (textos) **Inglés** (voces) Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio:**The Adventure Company** Compañía: **DreamCatcher** Distribuidor:**Virgin Play** Número de CDs:**1** Fecha de Lanzamiento:**15/7/2003** PVP recomendado:**29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* Página Web: ***thorgal.dcegames.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU:**Pentium II 400 MHz** RAM:**64 MB** Disco Duro:**500 MB** Tarjeta 3D:**16 MB** Módem:**No requiere**

Toma nota

Una aventura interesante, pero sin ningún tipo de innovación.

LO BUENO:
- Abundantes puzzles y acertijos cuya dificultad está bien calibrada.
- Adapta estupendamente el espíritu del cómic original.
- Su interfaz clásico es muy sencillo y accesible.

LO MALO:
- Los diálogos son bastante pobres.
- Algunos puzzles llegan a ser demasiado enrevesados.

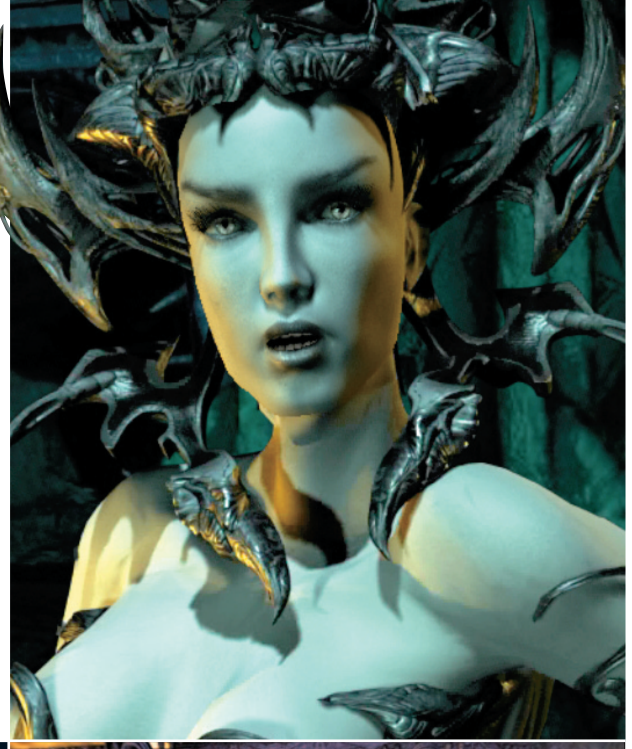
MODO INDIVIDUAL: 68

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Salammbô

Aventuras literarias

La escuela francesa de aventuras vuelve a la carga con este juego de corte clásico, nombre impronunciable y ambientación fantástica. ¿Piensas que no va a conseguir sorprenderte...? Bueno, probablemente tengas razón.



Los aficionados a la aventura, que siguen siendo legión aunque el género no viva uno de sus mejores momentos, disfrutarán con la llegada de «Salammbô», un juego que, a pesar de padecer algunas limitaciones, respeta fielmente todos los cánones clásicos del género.

Su característica más interesante es, sin duda, su ambientación, que nos traslada a Cartago en la época de sus guerras con Roma y que está extraída de la novela homónima de Gustave Flaubert. El juego toma unos cuantos elementos y personajes históricos y los combina con otros ficticios propios de un universo de fantasía, como extrañas criaturas o misteriosos poderes mágicos. Esto se refuerza con unos escenarios de diseño casi psicodélico, con paisajes alienígenas y colores insólitos. El resultado es una ambientación barroca y seductora, pero que por momentos puede llegar a ser opresiva.

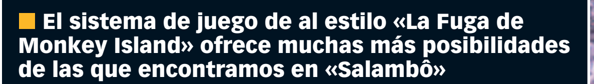
Otro aspecto a destacar es su accesibilidad, ya que el sistema de juego empleado, ése en el que adoptamos una perspectiva en primera persona y tenemos libertad para mover nuestro punto de vista dentro de un escenario estático prerrenderizado, permite –hasta al jugador con menos experiencia– comenzar a jugar inmediatamente. Igualmente, la dificultad de los puzzles y acertijos está bastante bien equilibrada de manera que no resultan ni demasiado sencillos y lineales ni enrevesadamente complicados.

«Salammbô», no obstante, no está libre de fallos, como por ejemplo sus diálogos insulsos y repetitivos, en los que además no se han doblado las voces, la falta de resolución de su motor gráfico y, sobre todo, lo caduco de su sistema de juego que, a pesar de estos últimos ramalazos nostálgicos, se nos antoja condenado a la extinción. Precisamente, sus más que convencionales formas, no son muy buenas cartas de recomendación, en fin, para atraer nuevos adeptos al género. Pero, como ya hemos mencionado, los aficionados de toda la vida disfrutarán con sus virtudes.

J.P.V

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- **El sistema de juego de al estilo «La Fuga de Monkey Island» ofrece muchas más posibilidades de las que encontramos en «Salambô»**
- **La ambientación fantástica de «Salammbô» contrasta con el humor de «Monkey Island».**
- **El motor gráfico 3D de «La Fuga de Monkey Island» es más efectivo que el sistema de escenarios estáticos de «Salammbô».**



El sistema de escenarios estáticos, aunque práctico, resulta ya algo desfasado.



La ambientación barroca del juego es uno de sus principales aciertos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura** Idioma: **Castellano** (textos) **e inglés** (voces) Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **The Adventure Company** Compañía: **DreamCatcher** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **15/07/2003** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* Página Web: ***salammbo.dcegames.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 333 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **400 MB** Tarjeta 3D: **No** Módem: **No requiere**

Toma nota

Una correcta aventura gráfica que satisfará a los aficionados al género.

LO BUENO:
- La ambientación está muy bien conseguida.
- Tiene la dificultad bien ajustada, ni más ni menos la correcta.
- Su interfaz es muy sencillo y accesible a jugadores inexpertos.

LO MALO:
- El sistema de juego resulta muy anticuado.
- Los diálogos no están traducidos.

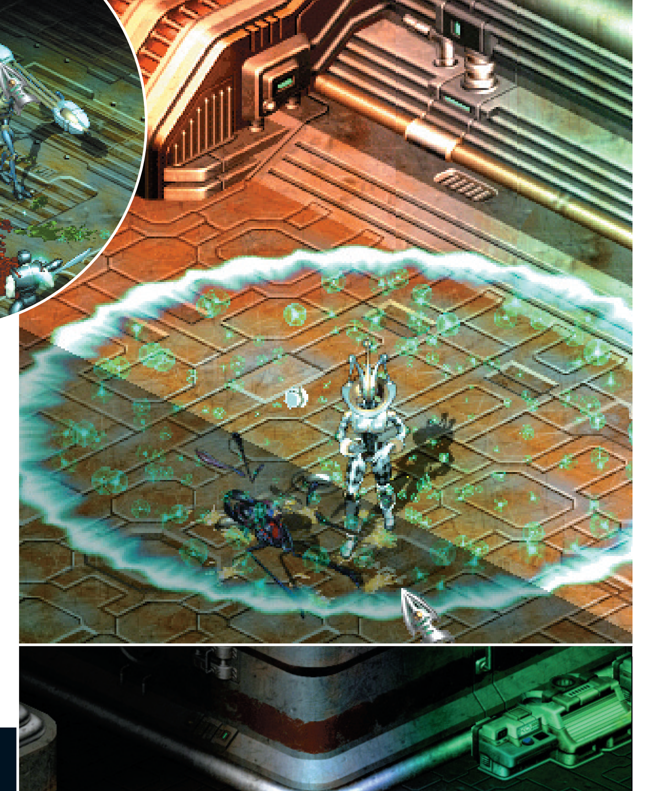
MODO INDIVIDUAL: 64

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Harbinger

Primeros pasos en el mundo del rol

¡Acción y rol! Y con un motor 2D además, y un interfaz la mar de sencillo. Con muchos objetos y habilidades y... ¿Cómo? ¿Qué ya existe un juego muy parecido a éste y que además ha tenido mucho éxito?... ¡Diablos!



La combinación de rol y acción de «Harbinger» es demasiado parecida a la de la serie «Diablo» como para no mencionarla, pero no sería justo no reconocer que el juego cuenta también con algunas cualidades bastante atractivas por si mismas.

Entre éstas, destaca sobre todo la sencillez de su sistema de juego, que combina un interfaz extremadamente simple de tipo "apuntar y pulsar" con unas reglas de juego de rol muy accesibles hasta para el jugador más inexperto. Resulta también muy interesante su gran variedad, ya que incluye un gran catálogo de enemigos, armas y objetos y además nos permite elegir entre tres tipos de personaje, cada uno con habilidades y características propias.

Merecen también mención especial su correcta ambientación, en una gigantesca nave espacial poblada por todo tipo de razas alienígenas y su argumento, oscuro y misterioso. Lamentablemente este último elemento será muy difícil de apreciar para aquellos que no dominen la lengua inglesa, porque el juego no ha sido traducido.

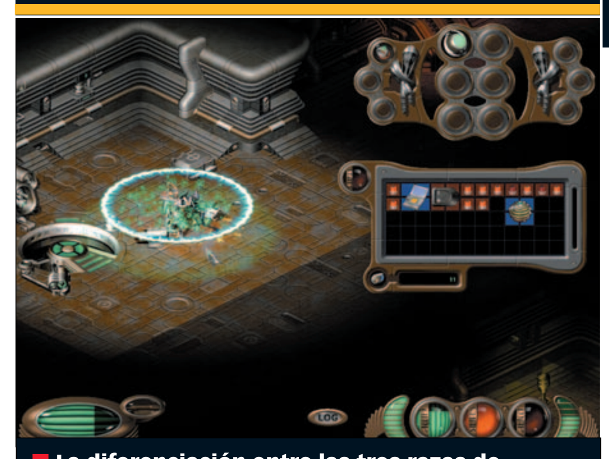
Y lo cierto es que ésta traducción hubiera sido muy necesaria, porque fuera de ir descubriendo las vicisitudes de su argumento, el juego resulta aburrido. La sucesión de combates que al principio resulta tan atractiva se acaba volviendo monótona al poco tiempo. Y es que «Harbinger» sólo nos permite mejorar las tres características básicas y equipar a nuestro personaje con nuevas armas y objetos. Divertido, sí, pero no lo suficiente como para mantener el interés después de unas cuantas horas. Si a esto le añadimos un apartado técnico desfasado y un escaso nivel de detalle, la conclusión ha de ser que nos encontramos ante un juego que quizá resulte atractivo a los jugadores principiantes, pero que a los aficionados más exigentes les parecerá simple e insulso.

J.P.V

La referencia

DIABLO II

- **El sistema de juego y de control es prácticamente idéntico en ambos títulos.**
- **El motor gráfico de «Harbinger» es inferior en casi todos los aspectos al de «Diablo II».**
- **La ambientación futurista de «Harbinger» contrasta con la fantasía heroica de «Diablo II».**



La diferenciación entre las tres razas de personajes es uno de los atractivos del juego.



La continúa sucesión de combates idénticos se acaba volviendo monótona y aburrida.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol** Idioma: **Castellano** (manual), **Inglés** (textos y voces) Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **Silverback** Compañía: **DreamCatcher** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 ptas.)* Página Web: ***www.harbingergame.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **650 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

Un juego sencillo, válido para iniciarse en el género.

LO BUENO:
- La sencillez de su sistema de juego.
- La posibilidad de utilizar tres personajes totalmente diferentes.
- Su ambientación y argumento son bastante interesantes.

LO MALO:
- Su desarrollo es monótono y repetitivo.
- No está traducido.
- Su motor gráfico está obsoleto.

MODO INDIVIDUAL 58

MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

Kasparov Chessmate
Ajedrez para llevar

Comparado con otros juegos de ajedrez, lo cierto es que «Kasparov Chessmate» se presenta como un título bastante modesto que no ofrece muchas opciones. El juego incluye, como es habitual, una serie de tutoriales y lecciones de ajedrez, así como la posibilidad de revisar unas cuantas partidas famosas de Kasparov. Podemos jugar contra la máquina, contra otra persona o a través de Internet y, por supuesto, podemos configurar la dificultad. Gráficamente el interfaz es muy sencillo y sólo se incluyen tres tipos de tableros. Lo único que es original en el juego es que incluye también versiones de Pocket PC y de Palm. Así pues, si dispones de uno de esos dispositivos probablemente te interese, si no, hay otros mejores en el mercado.

J.P.V.



El espartano interfaz del juego es sencillo de manejar pero resulta bastante frío.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Pocket, Palm** ▶Género: **Ajedrez** ▶Idioma: **Castellano** (Textos, voces y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Hexacto Games** ▶Editor: **Hexacto Games** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página web: No disponible

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 266 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **10 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Interesará sobre todo a los usuarios de Pocket PC.

LO BUENO:
- Se pueden sincronizar partidas con un Pocket PC o un Palm.
- Su interfaz es sencillo y accesible.

LO MALO:
- Escasas opciones de juego.
- Las librerías de partidas y lecciones de juego no son muy amplias.

INDIVIDUAL: **50**

MULTIJUGADOR: **50**

Rebels Prison Escape
Fuga en equipo

Rebels Prison Escape» toma, descaradamente, el estilo de juego y buena parte del interfaz que ha caracterizado a la serie de estrategia «Comandos», para encerrarnos en una prisión. Pero no estamos allí en calidad de criminales, sino como presos políticos de un régimen, –liderado por un megalómano personaje llamado Friedrich– que intenta ahogar un levantamiento rebelde con mano dura. Nuestro objetivo es, por tanto, fugarnos de la prisión. Para conseguirlo, vamos a tener que ayudar a nuestro personaje; Blake, con otros cuatro presos, cada uno de ellos con valiosas habilidades; Jeffrey el mecánico, la silenciosa Alicia, el persuasivo Jonah y Alexandro, un maestro del disfraz.

Es primordial dialogar con otros presos –no todos de fiar– y utilizar mucho ingenio y sigilo para conseguir aquello que nos permitirá eludir la seguridad de la prisión. Sin embargo, el juego resulta demasiado predefinido en su desarrollo, puesto que siempre hay que realizar un proceso casi invariable de acciones para avanzar.

Por otro lado, el acabado técnico de «Rebels» es, sin grandes alardes, bastante sólido, mostrando gráficos bien detallados. Ofrece una cómoda percepción táctica del escenario y un buen grado de interacción.

S.T.M.



Tendremos que eludir los conos de visión de los guardias para pasar inadvertidos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y manual), **Inglés** (voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Philos Labs** ▶Editor: **LSP** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Julio 2003** ▶PVP Recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶Página web: ***www.lspgames.com/rebelsuk_pop.html***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,5 MB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8.1** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Correcto y entretenido, pero emplea fórmulas muy desgastadas.

LO BUENO:
- El entorno 3D se adapta perfectamente al interfaz.
- Las habilidades de cada personaje se complementan muy bien.

LO MALO:
- El desarrollo es demasiado lineal para un juego de estrategia.

INDIVIDUAL: **60**

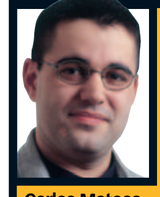
MULTIJUGADOR: **NO TIENE**



SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...


Carlos Mateos

Disfruto mucho con los juegos de rol, sobre todo aquellos en los que te conectas online con miles de usuarios. No le hago ascos a la acción ni a la aventura.

1 **Everquest**
2 **Enter the Matrix**
3 **GTA: Vice City**
4 **MotoGP 2**
5 **Tomb Raider: El Ángel...**

La lista negra

Parece que la sequía veraniega no afecta sólo a las plantas, porque este mes, afortundamente, no han "florecido" nuevos engendros. Lástima, no durará...

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

3 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

5 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

Los Recomendados

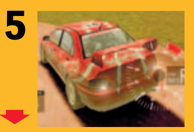
Este mes, nuestra lista vuelve a reactivarse incorporando cinco novedades. Aunque en esta época aparecen menos títulos parece que podemos seguir contando con buenas excusas para pasar horas frente al PC. Entre otros, damos la bienvenida a «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» «Starky & Hutch» y «Flight Simulator 2004».

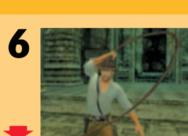
1 (=) 
Rise of Nations
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 94
Un fantástico juego de estrategia que toma elementos de los méjores títulos del género y los combina con maestría.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BIG HUGE GAMES/MICROSOFT

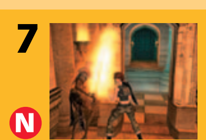
2 (sube) 
Grand Theft Auto Vice City
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
La velocidad se combina con la acción en esta aventura digna del mejor cine de Hollywood.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR GAMES

3 (baja) 
Enter the Matrix
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una película excepcional se merecía un juego a su altura. La mejor acción en tercera persona de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶SHINY/WARNER/ATARI

4 (N) 
Warcraft III: The Frozen Throne
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 90
La expansión de Warcraft III está hecha a medida de los usuarios del título original. Más y mejor.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BLIZZARD/VIVENDI

5 (baja) 
Colin McRae Rally 3
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 86
Jamás habíamos visto una recreación más realista del mundo de los rallies que la que hace este juego.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶CODEMASTERS

6 (baja) 
Indiana Jones y la Tumba del Emperador
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 88
El arqueólogo más famoso de todos los tiempos sigue los pasos de Lara Croft en esta trepidante aventura de acción.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶LUCASARTS/EA

7 (N) 
Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 80
Lara nos muestra su lado más oscuro, y viene acompañada de un gran repertorio de movimientos y habilidades únicas.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶ CORE DESIGN/EIDOS

8 (baja) 
Moto GP 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 93
Una de las simulaciones más realistas del deporte de las dos ruedas que hemos tenido ocasión de probar .
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ/PROEIN

9 (N) 
Flight Simulator 2004
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 85
Los aficionados a la simulación pueden celebrar cien años de historia de la aviación con esta nueva entrega de la serie.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAME STUDIOS/MICROSOFT

10 (baja)  
Medieval: Total War Viking Invasion
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una fabulosa expansión que renueva nuestro interés por este fantástico juego de estrategia en tiempo real.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA





11 N

Neverwinter N.: Shadows of Undrentide

▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 81

Los fans de Neverwinter Nights ya cuentan con la expansión que anhelaban. Rol auténtico con magia y espada.

▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/ATARI



12 =

Splinter Cell

▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95

Las aventuras de Sam Fischer son la excusa para uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.

▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC, XBOX ▶UBI SOFT



13

Praetorians

▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95

El mejor juego de estrategia español de la historia confirma una vez más que los títulos de Pyro se cuentan por éxitos.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS



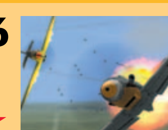
14 =

Starsky & Hutch

▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 89

Nos ha sorprendido este estupendo juego de acción y velocidad basado en la popular serie de televisión de los 70.

▶VELOCIDAD/ACCIÓN ▶PC ▶MINDS EYE/EMPIRE



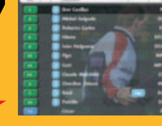
15 =

Rainbow Six 3: Raven Shield

▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85

Red Storm ha sido capaz de lavar la cara de su serie más conocida y de aportar notables mejoras en la jugabilidad.

▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC ▶RED STORM/UBI SOFT



16

IL-2 Forgotten Battles

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 90

El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.

▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI SOFT



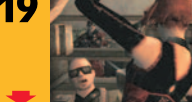
17

Championship Manager 4 02/03

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80

Parecía imposible, pero por fin podemos disfrutar de un manáger futbolístico a la altura del inolvidable “PC Fútbol”.

▶DEPORTIVO ▶PC ▶SIGAMES/EIDOS



18

Unreal II: The Awakening

▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 92

Por fin ha llegado, y a pesar de que estábamos preparados para lo mejor ha conseguido sorprendernos.

▶ACCIÓN ▶PC ▶EPIC/ATARI

19

BloodRayne

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 85

Una fantástico juego de acción en tercera persona en el que el vampirismo y las ciencias ocultas van de la mano.

▶ACCIÓN ▶PC,PS2, XBOX, GC ▶TERMINAL REALITY/VIVENDI



20

NBA 2003

▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91

Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.

▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando “nuevos clásicos”, iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



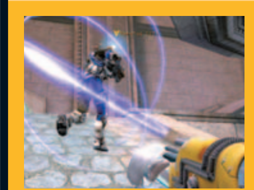
ESTRATEGIA

Empire Earth

▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98

El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.

▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



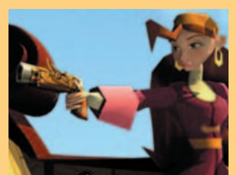
ACCION

Unreal Tournament 2003

▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94

Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.

▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



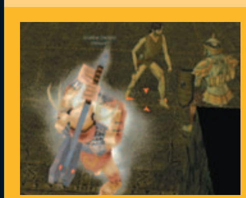
AVENTURAS

La Fuga de Monkey Island

▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89

Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.

▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL

Neverwinter Nights

▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92

Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.

▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



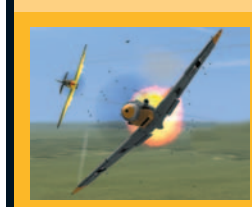
VELOCIDAD

Grand Prix 4

▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91

La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.

▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION

IL-2 Forgotten Battles

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94

Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.

▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI



DEPORTIVOS

FIFA 2003

▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91

La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.

▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

Entra en la segunda posición «Praetorians» y «Commandos 2» repite este mes la primera posición.

1 Commandos 2: Men of Courage
▲



39% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 81
- ▶PUNTUACIÓN: 98
- ▶PC
- ▶PYRO STUDIOS

2 Praetorians
▼

30% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 98
- ▶PUNTUACIÓN: 95
- ▶PC
- ▶PYRO STUDIOS

3 Warcraft III: Reino del Caos
N

16% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 90
- ▶PUNTUACIÓN: 92
- ▶PC
- ▶BLIZZARD

4 C&C: Generals
=

14% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 99
- ▶PUNTUACIÓN: 85
- ▶PC
- ▶EA PACIFIC.

5 Civilization III
N

1% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 87
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC
- ▶ATARI

Acción

Continua inamovible «Medal Of Honor» en cabeza de la lista aunque «Enter the Matrix» escala a la segunda posición.

1 Medal of Honor: Allied Assault
=



31% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 85
- ▶PUNTUACIÓN: 98
- ▶PC
- ▶2015/E.A.

2 Enter the Matrix
=

26% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 101
- ▶PUNTUACIÓN: 94
- ▶PC, PS2, GC, XBOX
- ▶SHINY/WARNER/ATARI

3 Jedi Knight II: Jedi Outcast
N

18 % de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 88
- ▶PUNTUACIÓN: 92
- ▶PC
- ▶RAVEN SOFTWARE

4 Max Payne
▼

13% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 80
- ▶PUNTUACIÓN: 96
- ▶PC
- ▶REMEDY ENTERTAINMENT

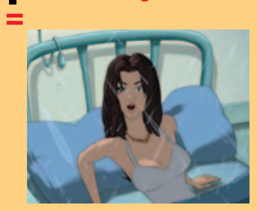
5 Battlefield: 1942
▼

12% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 93
- ▶PUNTUACIÓN: 82
- ▶PC
- ▶ELECTRONIC ARTS

Aventuras

Espectacular ascenso de «Runaway» al primer puesto. «Gabriel Knight III» desciende al quinto lugar.

1 Runaway
=



37% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 79
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC
- ▶PÉNDULO STUDIOS

2 The Longest Journey
▲

24% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 72
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC
- ▶FUNCOM

3 Syberia
▲

16% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 92
- ▶PUNTUACIÓN: 85
- ▶PC
- ▶MICROIDS

4 La Fuga de Monkey Island
N

13% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 70
- ▶PUNTUACIÓN: 89
- ▶PC
- ▶LUCASARTS

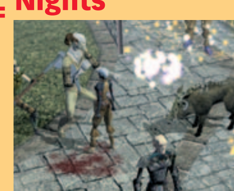
5 Gabriel Knight III
▼

10% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 60
- ▶PUNTUACIÓN: 86
- ▶PC
- ▶SIERRA

Rol

«Baldur´s Gate II» se acerca la cabeza, «Neverwinter Nights», pero no consigue arrebatarle el primer lugar.

1 Neverwinter Nights
=



31% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 80
- ▶PUNTUACIÓN: 91
- ▶PC
- ▶BIOWARE

2 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
=

15% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 80
- ▶PUNTUACIÓN: 91
- ▶PC
- ▶BIOWARE

3 Dungeon Siege
▲

8% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 89
- ▶PUNTUACIÓN: 85
- ▶PC
- ▶GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

4 Morrowind
=

17% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 89
- ▶PUNTUACIÓN: 82
- ▶PC
- ▶UBI SOFT

5 Diablo 2
▼

29% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 67
- ▶PUNTUACIÓN: 86
- ▶PC
- ▶BLIZZARD

Velocidad

«MotoGP 2» entra directamente en el primer lugar a gran distancia de sus competidores y «GP4» baja al último.

1 MotoGP 2
=



50% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 102
- ▶PUNTUACIÓN: 93
- ▶PC
- ▶CLIMAX

2 Colin McRae 3
N

15% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 101
- ▶PUNTUACIÓN: 86
- ▶PC
- ▶CODEMASTERS

3 Rallisport Challenge
=

10% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 97
- ▶PUNTUACIÓN: 70
- ▶PC
- ▶MICROSOFT

4 PRO Race Driver
=

8% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 99
- ▶PUNTUACIÓN: 87
- ▶PC
- ▶CODEMASTERS

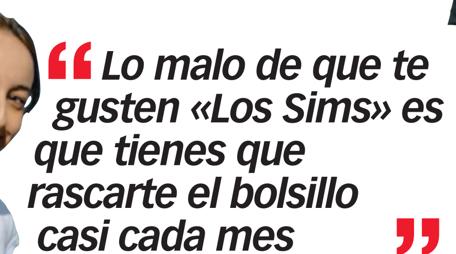
5 Grand Prix 4
=

7% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 91
- ▶PUNTUACIÓN: 93
- ▶PC
- ▶ATARI

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!

■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



"Lo malo de que te gusten «Los Sims» es que tienes que rascarte el bolsillo casi cada mes"

Lorena López (Madrid)

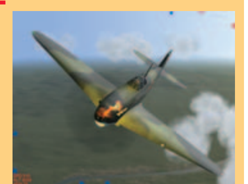
EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

Sólo el propio «IL-2 Forgotten Battles» ha sido capaz de desbancar a «IL-2 Sturmovik» del primer puesto.

1 = **IL-2: Forgotten Battles**



35% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM100
▶PUNTUACIÓN: 94
▶PC
▶MADDOX GAMES

2 ↑ **Flight Simulator 2002**
23% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

3 ↑ **Silent Hunter II**
18% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

4 ↓ **Combat Flight Simulator 3**
14% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶MICROSOFT

5 N **Eurofighter Typhoon**
10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 76
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶RACE

Deportivos

«FIFA Football 2003» sigue intratable. «NBA Live 2003» asciende un puesto y entra de nuevo «Tiger Woods».

1 = **FIFA 2003**



50%de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 94
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

2 = **NBA Live 2003**
11% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

3 = **Championship Manager 4**
2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 100
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶SIGAMES/EIDOS

4 = **Virtua Tennis**
19%de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

5 N **Tiger Woods PGA Tour 2003**
2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 Starcraft 39 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 Commandos 33% de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
3 Star Wars: Rebellion 28% de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 78 ▶PC ▶LUCASARTS

ACCIÓN

1 Max Payne 40% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY ENTERTAIMENT
2 Counter-Strike 37% de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
3 Half-Life 33% de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE STUDIOS



AVENTURAS



1 Grim Fandango 54% de las votaciones
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
2 Gabriel Knight III 35% de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA
3 Monkey Island II 11% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

ROL

1 Baldur's Gate 59 % de las votaciones
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
2 Baldur's Gate II 31% de las votaciones
▶MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 Diablo II 10 % de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD



VELOCIDAD



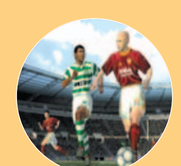
1 Colin McRae Rally 2.0 52 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 Fórmula 1 Grand Prix 2 31 % de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
3 Need For Speed 17 % de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 IL-2 Sturmovik 42% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
2 Silent Hunter II 32% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT
3 Combat F. Simulator 2 26% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT

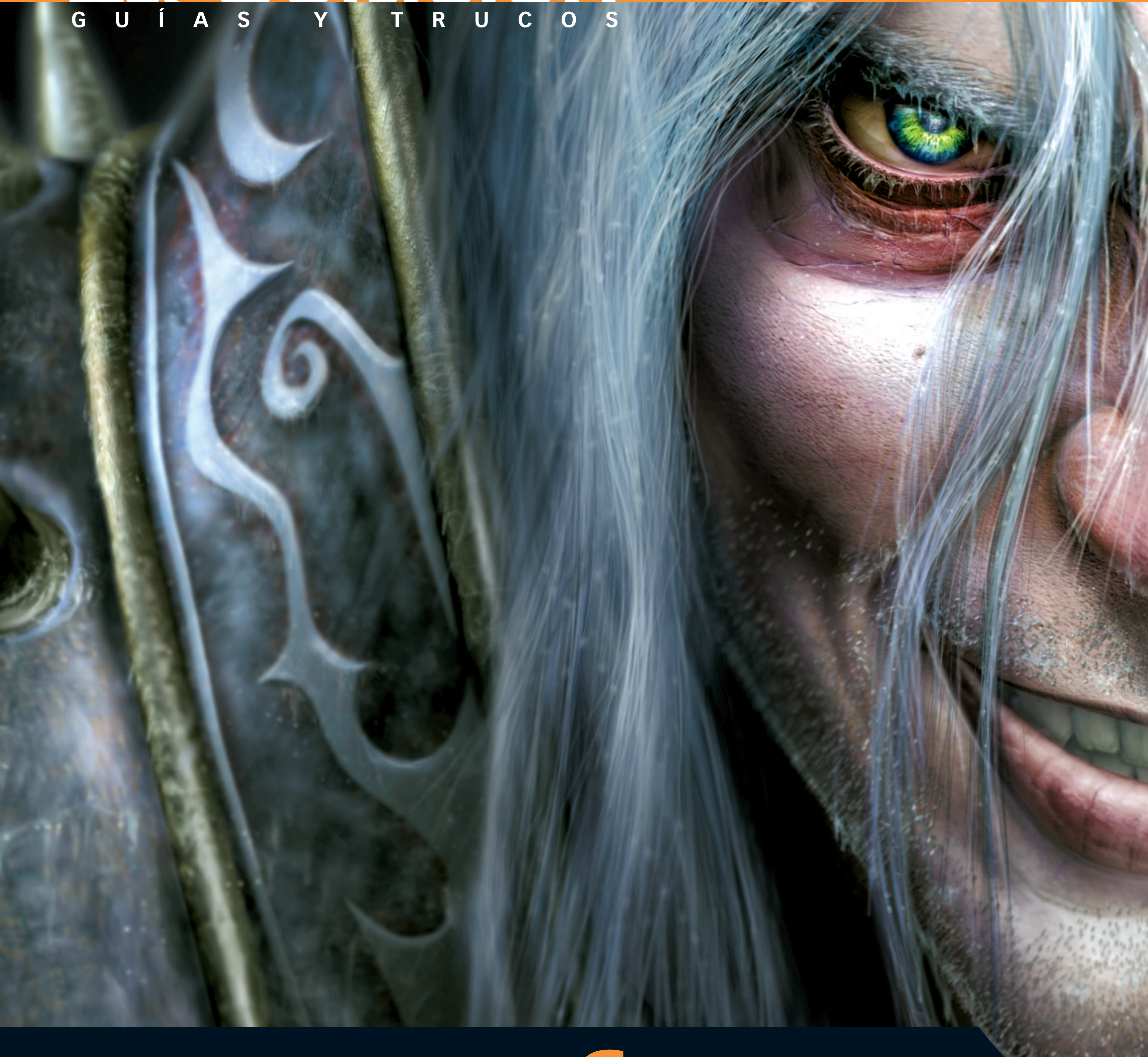


DEPORTIVOS



1 PC Fútbol 2001 70% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
2 FIFA 2002 18 % de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS
3 NBA Live 2001 12 % de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Warcraft III: Frozen Throne

El destino de Illidan





«Frozen Throne», flamante expansión de «Warcraft III», es un juego completo en sí mismo, que se extiende a lo largo de cuatro campañas. Descubre cómo superar las misiones más complicadas de este sensacional juego de estrategia, sin morir en el intento...

Blizzard tiene fama de cuidar al máximo sus expansiones, y «Frozen Throne» no es una excepción. Las nuevas misiones son muy variadas. Sin embargo, muchas de ellas, o bien son lineales, o basta con construir ciertos edificios y atacar. Por esa razón, para realizar esta guía hemos decidido centrarnos en los niveles más peculiares.

CAMPAÑA I: EL TERROR DE LAS MAREAS

Al final de «Warcraft III: Reign of Chaos» el Rey Arthas y el elfo renegado Illidan Stormrage, consiguieron escapar de la gran batalla. En esta primera campaña, Maiev Shadowsong, héroe Guardiana, emprende la caza de Illidan, sin intuir que la persecución le llevará a perturbar a una nueva y temible raza: los Naga.



MISIÓN 6

▶FRAGMENTOS DE LA ALIANZA. Tienes que escoltar una caravana de elfos, y evitar que sea destruida. Se unirán a tu grupo un mago, algunos soldados y dos sacerdotes. Usa estos últimos para curar a tus unidades. Puesto que la ciudad está sembrada de cadáveres, activa el conjuro Venganza de la Guardiana, para reclutar un Avatar.

Sigue el camino, y elimina a las abominaciones, los nigromantes y los carros de despojos que surgen al encuentro de tus tropas. Los gigantes de la Montaña deben ser la primera unidad de choque. Usa Provocar para atraer a los no-muertos hacia los gigantes, y atácalos cómodamente con el resto de tu ejército. Intenta no detenerte mucho, pues los muertos vivientes atacan la retaguardia de la caravana. Continúa hasta el área de reparación, donde recibirás refuerzos. También puedes contratar mercenarios en el ala oeste del camino, y un poco más adelante, al este.

Sigue avanzando hacia el sureste, donde encontrarás un campamento. Ante tu ejército se abrirá una bifurcación. El camino del este es la ruta más corta, pero muy peligrosa; el del oeste lleva a un pasaje más largo, pero menos vigilado. Elige uno u otro según tus unidades caídas. Si sigues el pasaje del oeste, encontrarás dos bases de muertos vivientes. Echa un vistazo a la parte de atrás del bosque, y el lado izquierdo de la calzada, pues esconden oro y un mercado goblin.

Si optas por el camino del este, prepárate a enfrentarte con tropas de élite no-muertas, como los nigromantes, y un par de banshees. Busca detrás de la casa algunos recursos, y recluta todos los mercenarios que puedas en el último campamento. Los necesitarás para derrotar a un bastión de muertos vivientes, para llegar a la última ciudad.

Quiz 1

¿Qué nuevo héroe usa el Caparazón de Pinchos?

A. El Señor de la Cripta
B. El Cazador del Sombras
C. El Mercenario Oscuro



MISIÓN 7

▶LAS RUINAS DE DALARAN. La dificultad de este nivel radica en el gran número de bases enemigas que rodean tu campamento. Al sur, se asientan dos ejércitos de muertos vivientes; al noroeste, una base Naga. La táctica más eficaz consiste en destruir edificios claves de la base del enemigo, y regresar a tu cuartel para seguir evolucionando tus tropas. Nada más comenzar, coloca los ancestros defensivos justo en la parte oeste ▶▶

del campamento. Los elfos sanguinarios se encargarán de los muertos vivientes, al menos por ahora, así que no deberías preocuparte en exceso por ellos. Actualiza el ayuntamiento hasta obtener el Árbol de la Eternidad, y luego coloca estratégicamente algunas arqueras, y construye varios pozos lunares. Uno de tus primeros objetivos debe ser rescatar al Paladín, que se encuentra en una mazmorra situada al noreste del mapa. Está protegido por dos grupos de Nagas no muy peligrosos. El Paladín evitará que entrenes Druidas de la Zarpa, pues es más poderoso que ellos. Úsalo para curar a las unidades en batalla. Si quieres, puedes explorar la mazmorra para recoger varios objetos, como el Tomo de Inteligencia. Mientras, no te olvides de evolucionar tu base, con algunas quimeras. Echa una mano a los elfos si ves que lo están pasando mal, pero no olvides que el objetivo del nivel son los Naga. Durante esta primera fase, Illidan atacará tus tropas. Es mejor esperarlo en tu base. Cuando hayas reclutado a cuatro o cinco gigantes de la Montaña y dragones faéricos, es el momento de atacar los asentamientos Naga, en el noroeste. Lleva seis o siete quimeras y a los dos héroes.

Quiz 2

¿Qué son los Naga?

A. Chamanes humanos
B. Una especie anfibia
C. Muertos vivientes.

CAMPAÑA II: EL AZOTE DE LOS ELFOS SANGUINARIOS

Los supervivientes humanos de Lordaeron se han establecido en las Planicies, bajo el mando de Jaina Proudmoore. De momento, cuenta con el apoyo de los elfos sanguinarios pero... ¿Hasta cuándo?

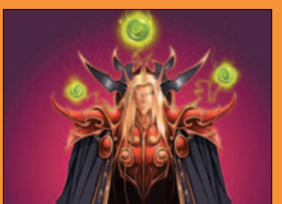
Las unidades navales toman protagonismo, por vez primera, desde «Warcraft II». Serán muy útiles para viajar entre islas y atacar edificios.



La expansión ofrece cuatro campañas que se pueden jugar de forma independiente.


Illidan, el Cazador de Demonios, es enemigo en algunas misiones, y plenamente controlable en otras...

Héroes humanos y orcos





EL MAGO SANGUINARIO es un héroe rápido y muy diestro en el combate a media distancia. Su hechizo de Desaparición es muy útil para proteger a los aliados que usan magia o flechas. Si estás en superioridad numérica, usa el hechizo Fénix: un potente pájaro de fuego atacará al enemigo. Al morir, dejará caer un huevo que dará vida a otro Fénix, si no es destruido durante veinte segundos. Defiende el huevo con tu vida durante ese tiempo, para conseguir que el Fénix sea invencible.

EL CAZADOR DE SOMBRAS se convierte, en esta expansión, en la unidad curativa por excelencia de los orcos. Incorpórala a tu ejército siempre que puedas. No obstante, tampoco hay que menospreciar sus hechizos de ataque. Transformación convierte en un "critter" a cualquier enemigo, incluyendo los héroes. Tiene un efecto secundario: rompe los hechizos de canalización.

EL NUEVO HÉROE MAIEV PUEDE USAR TELETRANSPORTE PARA VIAJAR A LAS PEQUEÑAS ISLAS INNACESIBLES, Y COGER ALLÍ VALIOSOS Y ÚTILES OBJETOS DE TODO TIPO



MISIÓN 3

▶LAS MAZMORRAS DE DALARAN

En este nivel tendrás que liberar prisioneros y abrirte camino hacia la salida. Comienza la incursión liberando a un teniente y a tres guerreros elfos, y continúa hacia el sudeste. No dejes que los soldados activen las palancas, pues sonará la alarma y vendrán refuerzos. Usa el hechizo Desaparición del príncipe Kael para anularlos.

En la siguiente estancia, coloca al príncipe en una de las runas verdes y a Lady Vashj en la otra, para abrir una puerta y liberar al archimago, que deberás derrotar, si quieres cumplir la tarea opcional. Después continúa por el único pasaje, hasta que te encuentres con una batalla. Espera a que se aniquilen entre ellos, y machaca a los supervivientes. Tendrás que abrir un par de puertas para liberar más prisioneros y localizar las runas moradas. Coloca a un héroe en cada una de ellas para avanzar.

Al cruzar el puente encontrarás una sala repleta de enemigos, pero puedes hacer que luchen entre ellos si activas el botón que libera a los monstruos. Rápidamente, acércate al tesoro para despertar a los robots, que no dudarán en atacar a tus enemigos.

Acaba con los que queden en pie, y pisa dos runas verdes para obtener el Tomo de la Agilidad. Ahora busca un pasillo hacia el noroeste, hasta localizar una puerta con dos guardias. Acaba con ellos antes de que pulsen la palanca, y cruza la puerta. Allí encontrarás otras dos runas púrpuras –una sumergida en el agua, y la otra bajo unas cajas– que liberarán al tercer archimago. Unos metros hacia arriba están las runas rojas, guardianas del último archimago.

Una de ellas está en un balcón. Para alcanzarla, tendrás que quemar unos hongos con el hechizo de fuego del príncipe, en la zona suroeste del mapa, y liberar un túnel de transportación, comunicado directamente con la runa roja.

Sigue el pasaje del sudeste para encontrar a otro



Los Naga son la nueva especie de la expansión. Se trata de una raza de anfibios de aspecto draconiano, que poseen temibles tropas de melé.



Los niveles de mazmorra invitan a explorar laberínticas estancias con un reducido grupo de tropas.



¿Para qué sirven tres ovejas de colores? Lee el recuadro "Secretos" para descubrirlo...

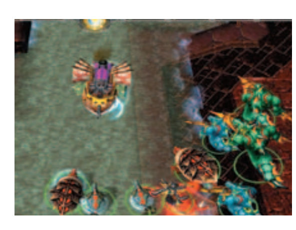
Héroes Neutrales (I)

LA BRUJA DE MAR NAGA es especialista en causar daños a grupos reducidos de unidades, con su Rayo Cónico. Además, puede impedir la huida con Flechas de Escarcha. Úsala para atacar a los enemigos más poderosos en primer lugar. No es muy fuerte, así que dótala de Botas de Velocidad para huir cuando sea necesario.

EL MERCENARIO OSCURO es una unidad de largo alcance. Su habilidad le permite evitar los ataques cuerpo a cuerpo. Se usa para anular a los conjuradores con el hechizo Silencio, y devolverles los hechizos. La Flecha Negra es muy útil para acabar con los creeps e improvisar un ejército de esqueletos, pero ten en cuenta que sólo funciona si el enemigo muere con la Flecha. Es más resistente a los grandes ataques que la mayoría de los héroes, cuando usa Robar Vida.

EL SEÑOR DEL FOSO es el héroe neutral menos atractivo. Es un todoterreno, pues se defiende bien en el cuerpo a cuerpo y tiene poderosos hechizos, pero no destaca por nada en especial. Suele usarse como héroe de apoyo, ya que reduce el ataque enemigo con su Aullido de Terror. También es muy eficiente contra ejércitos numerosos de poca entidad, si usa Ataque Arrollador. Debido a su corpulencia, tiene dificultades para moverse en mitad de la batalla, por eso es mejor mantenerlo alejado y protegido por unidades de melé.

prisionero. Deja atrás las ovejas de colores, sigue avanzando con precaución hacia el este, y libera a otro prisionero. Ya sólo tienes que tomar el pasillo del noroeste, abriendo todas las celdas que quedan, hasta que consigas escapar.



MISIÓN 6

LAS TIERRAS DEVASTADAS. Este es el último nivel de la segunda campaña, y el más difícil. A tu disposición tienes dos bandos, los elfos sanguinarios y los Naga. El nivel está dividido en dos secciones, y ambos ejércitos deben avanzar hacia el norte, juntarse en algún lugar, y acabar con Magtheridon, el Señor del Foso.

Comienza controlando a los elfos. Usa la invisibilidad de los aliados draenianos para esquivar a los orcos y destruir el primer generador, situado al norte. Los cañones que vigilan el paso explotarán, dejando el camino libre a Illidan. Destruye la base de los orcos, y envía a varios draenianos a destruir un segundo generador, situado al noroeste del mapa. Entre combate y combate, toma el control de los Naga y mejora su ejército entrenando a tres o cuatro Myrmidones, excelentes bestias de melé. En esta misión no puedes recolectar dinero, así que el propio Illidan tendrá que recoger las monedas esparcidas por el templo.

Vuelve a avanzar con la tropa élfica, siguiendo a los draenianos hasta que localices al Señor del Dolor, al noroeste del mapa. Será un combate duro, pero los conjuros de Illidan, apoyado por su guardia personal, deberían ser suficientes para vencerlo. Si además rompes las jaulas de agonía, podrás controlar a dos demonios sanguinarios.

Ahora retoma el control de los Naga, y dirige sus tropas hacia al norte, eliminado los barcos costeros y la base enemiga. De nuevo al mando de los elfos vuelve al sur y, en la mitad del mapa, toma el pasadizo hacia el este. Encontrarás un pulsador, que Illadan debe activar. Así desplegarás la mitad del puente. En la otra orilla, Lady Vaschj llegará hasta el pulsador, que activará la segunda mitad del puente. Por fin, ambos bandos podrán reunirse. Ya sólo tienes que enviar a los draenianos para que destruyan el tercer generador, en la esquina noreste del mapa.

Allí encontrarás a las Señoras del Tormento. Atácalas con los dos ejércitos y podrás abrir la puerta que lleva a la guarida de Magtheridon. Antes de enfrentarte al demonio, rompe las jaulas de disciplina para reclutar a dos brujos orcos. Envía a los draenianos a destruir el último generador, situado a la izquierda de trono del gran demonio –menos mal que son invisibles...–. Gasta todo el dinero que tengas en tropas Naga, y haz frente al Señor del Foso con ambos ejércitos. Asegúrate de que todas tus unidades lo atacan usando sus conjuros más poderosos.

Quiz 3

¿Cuál de estos héroes es neutral?

A. El Alquimista Pandaren
B. La Guardiana
C. El Mago Sanguinario.

CAMPAÑA III: EL LEGADO DE LOS MALDITOS

Coronado como nuevo Rey de Lordaeron, Arthas ha liberado el Azote de los Muertos Vivientes. Pero las visiones del Trono de Hielo lo atormentan...



MISIÓN 3

LA DAMA OSCURA. Sylvanas, convertida en un muerto viviente, se dispone a explotar su nueva libertad. Tienes pocas tropas a tu disposición, así que la clave del nivel reside en invocar Banshees para que poseean a los enemigos, y se unan a tu ejército. Construye los que puedas al empezar el nivel, y acompáñalos con un par de estatuas de obsidiana. Luego cruza el puente y, según el camino que elijas –hacia el Norte, o hacia el centro del mapa–, podrás cumplir dos misiones opcionales: o matar al Señor de los Ogros o matar al Señor de los Bandidos. Conviene hacer las dos misiones, porque de esa manera mejorarás tu ejército para el combate final. Olvídate de las tropas menores, y envía a tus Banshees contra el jefe de los ejércitos del enemigo. Cuando consigas poseerlo, concéntrate en el resto de sus secuaces. Una vez resuelto ese problema, sólo tienes que dirigirte a la base de los no-muertos –señalada en rojo en el mapa– y machacarlos con tus nuevas fuerzas. Una nueva misión superada con éxito. ►►



continuación céntrate en la otra base: posee a los jinetes de grifo y los caballeros, y acaba con el héroe. Así cesarán los ataques a tu asentamiento, y podrás destruir fácilmente los edificios que queden.

MISIÓN 5

▶CAÍDA DEL SEÑOR DEL TERROR Las cosas se complican: Sylvanas tiene que destruir dos bases, y proteger la suya. Rodea tus edificios con torres defensivas y coloca algunos necrófagos para hacer frente a los carros de despojos. Puedes atacar a las dos bases a la vez, pero es más inteligente centrarse en una, antes de incordiar a la otra. Invoca a siete u ocho Banshees y ataca la base de muertos vivientes, poseyendo las abominaciones y los wyrm para así acabar con el héroe local. A

CAMPAÑA IV: LA FUNDACIÓN DE DUROTAR

La última campaña de «Warcraft III: Frozen Throne» es un curioso minijuego de rol: no hay que construir bases ni edificios, los enemigos se regeneran y además debes realizar ciertas tareas para descubrir nuevas zonas del mapa que te permitirán ir logrando objetivos. A continuación te explicamos con todo lujo de detalles todas y cada de las claves de las misiones que deberás completar para acabar con éxito esta expansión del juego de Blizzard. Valor y al toro que no es tan difícil.

Quiz 4

¿Cuál no es una habilidad de los jinetes de murciélago?

A. Brebaje Inestable
B. Fuego Líquido
C. Radar.



La Guardiana es el nuevo héroe de los elfos nocturnos. Su habilidad Abanico de Cuchillas es muy útil cuando está rodeada de enemigos.

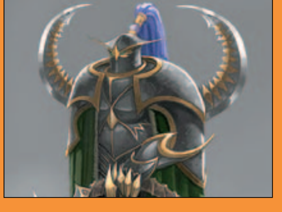


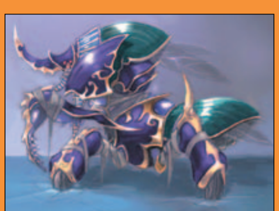
En la cuarta campaña, puedes guardar los objetos que te sobren en un baúl llamado “alijo”.



La mitad de las unidades nuevas son aéreas, como estos murciélagos troll de los orcos.

Héroes elfos y no-muertos





LA GUARDIANA destaca por su agilidad, que le permite esquivar golpes y escapar rápidamente de las refriegas. Su Abanico de Cuchillas es muy útil para atacar a varios enemigos al mismo tiempo, pero tienen que estar muy cerca. Las cuchillas también atacan a enemigos invisibles, incluso aunque no hayan sido detectados. El conjuro Teletransporte no sólo sirve para huir: también puedes usarlo para cruzar ríos, superar muros y alcanzar islas, o para perseguir a un enemigo que huye.

EL SEÑOR DE LA CRIPTA impone su descomunal tamaño en los combates cuerpo a cuerpo. Con Vuelo Devastador impala a los enemigos, pero es más eficaz si varias unidades se encuentran en línea recta frente al héroe. El Enjambre de Langostas parece actual al azar. Nada más lejos de la realidad: cada enjambre tiene 20 langostas, que se invocan cada 0.2 segundos. Hasta 7 langostas pueden atacar a un mismo blanco simultáneamente.



MISIÓN 1

▶DOMINAR UNA TIERRA. El Señor de las Bestias no puede hacer nada para evitar la muerte de Mogrim. El orco le pide que entregue un mensaje a Thrall, su jefe. Sigue el camino principal hasta que llegues al campamento orco. No te olvides de activar las Piedras de Resurrección que encuentres; tus tropas se reencarnarán en ellas cuando mueran. Thrall te pedirá que ayudes a tres orcos esparcidos por el poblado. Se unirá a ti el nuevo héroe orco, el Cazador de Sombras. Podrás mejorar tu grupo comprando orcos berserkers y grunts en los cuarteles, armas en la armería, y objetos en la Sala de vudú. Como no puedes recolectar minas, explora a fondo todos los niveles para recoger el dinero esparcido y acabar con los “creeps”, que te proporcionará más oro y, muy importante, experiencia. Tus dos héroes deberán alcanzar el nivel seis para superar las últimas misiones.



MISIÓN 2

▶LOS TÚNELES DE ORGRIMMAR. Si hablas con Gazlowe te dirá que los túneles de donde extraen agua están tomados por los Kobold. Deberás destruir las columnas de apoyo. Los túneles se encuentran en el sudeste del mapa. Por el camino, podrás despachar a algunos centauros. Para destruir las vigas, debes usar los zapadores. La primera columna está al norte: limpia primero el camino de kobolds con tus héroes, y después lleva a un zapador a la columna, para que explote. Si te quedas sin zapadores, encontrarás más al principio del túnel. Tienes otras dos vigas al sur y en la esquina noreste del mapa. Por el camino, destruye las setas con los zapadores para obtener objetos y abrir pasos. Cuando termines, díselo a Garlowe y te regalará unos guanteletes rúnicos y un pergamino arcano.



MISIÓN 3

▶THUNDER RIDGE. Drek’Thar te pide que le consigas seis hierbas esmeralda. El valle está al otro lado del túnel situado en la esquina noroeste del mapa. Cerca de la entrada, hay un campamento de



Algunos niveles exigen explorar mazmorras y liberar prisioneros. Aquí la estrategia es mínima: acaba con todo lo que se mueva y busca la salida.



Las tropas invisibles, como los draenianos, se utilizan en algunas misiones de infiltración.



Ciertos niveles son contrarreloj: tienes que completar tareas en un tiempo determinado.

CUANDO EL GIGANTE DE LA MONTAÑA LLEGUE A UN BOSQUE, HAZ QUE ARRANQUE UN ÁRBOL PARA FABRICAR UNA DEMOLEDORA PORRA CON LA QUE MACHACAR A SUS ENEMIGOS

Las nuevas tiendas







LA CÁMARA ARCANA está a disposición de los Humanos. Evoluciona a Baluarte para poder comprar un Pergamino de Portal y una Torre de Marfil. Cuando tengas un castillo accederás a la Esfera de Fuego y el Báculo del Santuario.

LA SALA DE VUDÚ es la "terrorífica" tienda de la raza de los orcos. Necesitas evolucionar a Bastión para poder comprar pociones y pergaminos de curación y maná, y el Pergamino de Portal. El Altar de Reyes pequeño y la Esfera de Rayo requieren que antes hayas evolucionado el bastión a Fortaleza.

EL ANCESTRO PRODIGIOSO es venerado por los elfos. El Árbol de la Vida debe evolucionar a Árbol de las Edades para poder comprar el Báculo de la Preservación. Cuando tengas el Árbol de Eternidad, podrás acceder a la poción Antimagia y a la potente Esfera de Veneno.

LA TUMBA DE RELIQUIAS proporciona objetos a los muertos vivientes. Sólo dispondrás de dos unidades de cada tipo, excepto la Esfera de Corrupción y el Polvo de Aparición, que son únicos. Evoluciona tu Necrópolis para obtener pociones y pergaminos de curación y maná.

Héroes neutrales (II)





AL ALQUIMISTA PANDAREN no le gusta que le molesten cuando bebe. Como siempre está borracho, es un combatiente formidable en el cuerpo a cuerpo. Súbelo hasta el nivel 5 para que pueda usar el combo Aturdimiento por Alcohol y Aliento de Fuego. ¡Convertirá al enemigo en una bonita barbacoa! Tiene poco maná, así que compra objetos como las pociones de maná o los Guantes de la Prisa.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS basa su fuerza en la invocación de fieras salvajes. El oso debe ser la primera elección; la bestia plumífera es muy útil contra las unidades aéreas; por último, invoca el halcón contra enemigos débiles o para acabar con héroes malheridos. Su único hándicap es que las invocaciones consumen mucho maná, así que lleva objetos que se lo suministren, o acompáñalo con unidades que recuperen maná.

centauros; derrótalos y podrás controlar a un chamán. El valle está poblado por lagartos-trueno, de escaso poder. Derrota a todos los que puedas para aumentar las habilidades Invocar Oso y Martillo del Señor de las Bestias, y Ola Curativa y Tótem Serpiente del Cazador de Sombras. Tienes dos hierbas a la derecha del mercado goblin; tres a la izquierda, derecha y norte de la fuente de maná; la última hallarás al este del mapa.

Quiz 5

¿Cuál de estos objetos no existe?

A. El Cuerno León

B. La Vara Reduce-cabezas.

C. La Pipa de la Meditación.

ña, muy útil para atrapar unidades aéreas. Tan sólo tienes que acabar con todas las arpías para recoger el Corazón de BloodFeather. El Martillo del Señor de las Bestias y el lanzamiento a distancia del Cazador deben ser suficientes para derrotar a los monstruos. Puedes guardar los objetos que te sobren en el alijo, un arcón situado en la ciudad orca. Nazgrel te entregará unos guantes en la armería.



MISIÓN 4

▶LAS ARPÍAS. Este subnivel tiene lugar en el primer mapa, en Durotar. Nazgrel te pedirá que acabes con las arpías. La entrada a sus dominios está al noreste del poblado orco. Cerca de los huesos de dinosaurio hallarás el Alfiler de Seda de Ara-



MISIÓN 5

▶LA GUARIDA DE LA BESTIA. Tras ayudar a su pueblo, Thrall te ordenará investigar la frontera. La localizarás junto a un puente en la esquina noreste del mapa. Unos jabalís espinados han estado incordiando, así que entra en su guarida en un túnel, a la derecha del puesto ►►

NO DEJES QUE EL ENEMIGO ACTIVE LAS PALANCAS DE LAS MAZMORRAS, PUES SONARÁ LA ALARMA Y VENDRÁN NUEVOS REFUERZOS DEL ENEMIGO QUE TE COMPLICARÁN LA VIDA



La cuarta campaña es un pequeño juego de rol: tienes que explorar los mapas en busca de cuevas que esconden inmensos tesoros.



En esta expansión, los "creeps" –criaturas neutrales– son mucho más temibles y poderosos.



Las escenas cinemáticas están realizadas con el motor del juego, y son francamente espectaculares.

avanzado. Ya en la cueva, podrás obtener un par de útiles objetos si derrotas a los sátiros y el ancestro corrupto, al sureste de la entrada. Después avanza hacia el norte, por el camino con los arcos de piedra.

La salida de la cueva está en el este, pero si quieres acabar con todos los jabalís tendrás que explorar las cavernas del noreste. Si tus héroes tienen un nivel tres y usas la invocación de oso del Señor de las Bestias, no deberías tener problemas. Al otro lado de la cueva está el observatorio. Verás avanzar a un ejército humano. Díselo a Thrall para que Nazgrel, un experto jinete orco, te acompañe a inspeccionar. Cuando regreséis al puesto avanzado, cruza el puente y acaba con todos los hombres que encuentres, al norte y al este.

De regreso a Osgrimmar, Thrall te pedirá que avises a los trolls de la Isla del Eco. Camina hacia el sureste para coger el dirigible. Como misión opcional, puedes ayudar al chamán a acabar con los brujos. Éstos se encuentran en el este del mapa. Sus hechizos son potentes, pero la Ola Curativa de tu Cazador servirá para sanar las heridas.



MISIÓN 6

▶ISLA DEL ECO. Cuando llegues a la isla, deberás caminar hacia el noreste y atravesar una ciudad Naga y un emplazamiento de orcos esqueletos. Cruza la jungla, y acaba con los acechadores. Llegarás al centro de la isla. Si tomas el pasaje de la izquierda, tendrás que enfrentarte a cangrejos gigantes, pero a cambio encontrarás un mercado goblin. El camino de la derecha está infestado de peligrosas hidras. En cualquier caso, ambos te llevarán hacia el norte, donde reposa el poblado de los trolls. Para regresar al continente, el jefe te pide que acabes con cinco barcos acorazados, en las islas del norte. Tus dos héroes serán transformados en dragones, y obtendrás una escolta de seis murciélagos-troll. Los barcos están protegidos por jinetes de grifo, pero podrás dominarlos si usas Atadura Aérea. Si tus murciélagos mueren, tienes más en el poblado.

Cuando derrotes a la armada humana, el jefe troll te pedirá que enciendas cinco piras de señalización. Serás conducido a un túnel que lleva al sur de la isla. Dos trolls berkserkers estarán a tu disposición. Te esperan los monstruos más duros, especialmente el Gigante Marino, así que invoca a un oso, y usa el Martillo, la Estampida y el Tótem Serpiente con frecuencia. Las piras son fáciles de encontrar, si sigues esta ruta: norte, este, norte, noreste y sur. Para encender la última tendrás que derrotar al Rey del Mar. Usa Transformación para convertirlo en un insecto durante unos segundos, acaba con su guardia, y después concéntrate en el jefe.



MISIÓN 7

▶LA COLINA DE LAS CUCHILLAS. De regreso al campamento, convencerás a Thrall para acudir a una reunión con los humanos en la Colina de las Cuchillas, situadas al sureste del mapa. Opcionalmente puedes regresar a Thunder Ridge y ayudar a Drek'thar a encontrar tres huevos de lagarto. Uno de los huevos está en la esquina noroeste del mapa; otro en la esquina sudeste, junto al lago; el último reposa en un nido, al este del mapa. Por último, sigue el camino del noreste para descubrir que los humanos han talado todos los árboles. Acaba con los seis lagartos de la zona, e informa a Thrall de la situación. En la Colina de las Cuchillas, tu grupo sufrirá una emboscada. Ve y cuéntale lo sucedido a Thrall, y de esa manera terminará el primer Acto y, con ello, el juego. Pero no desesperes: dentro de unas semanas podrás descargar los otros dos actos, en la web de Blizzard.

J.A.P.

Quiz 6

¿Cómo se llama el jefe del clan orco?

A. Lurzt
B. Negrom
C. Thrall.



Algunos secretos

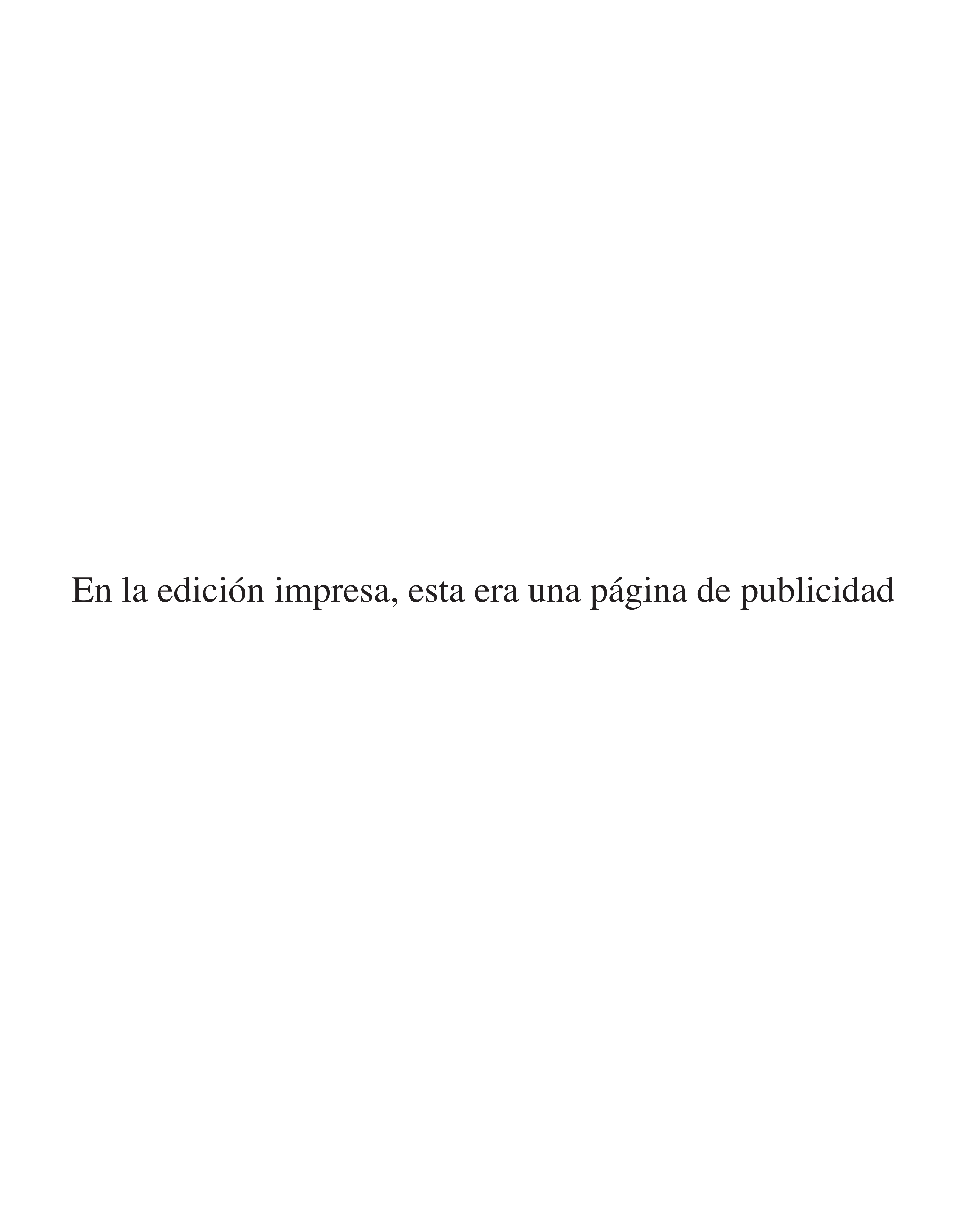
EN EL TERCER NIVEL de la primera campaña, "Las Mazmorras de Dalaran", recorre las tres cuartas partes de la mazmorras, más o menos hasta el centro del nivel. Allí encontrarás un corredor con varias salas con objetos y pociones. Busca una puerta que puedes destruir para entrar en una sala con tres ovejas de colores.

CADA OVEJA tiene asignada una baldosa que emite un sonido. Púlsalas en el orden correcto, para que suene algo parecido a "Ba-Ram-Yu". Se abrirá una puerta hacia un nivel secreto, disponible cuando acabes la misión.

SUPERA EL NIVEL SECRETO para que, en la cuarta misión de la campaña humana, "La Búsqueda de Illidan", puedas controlar al borrachín Alquimista Pandaren, uno de los héroes más poderosos, y el más divertido de todos.

Soluciones Quiz

1.A. El Señor de la Cripta. **2.B.** Una especie anfibia. **3.A.** El Alquimista Pandaren. **4.C.** Radar. **5.B.** La Vara Reduce-cabezas. **6.C.** Thrall.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Warcraft III: Frozen Throne

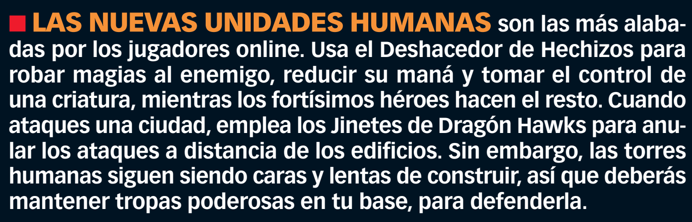
CONSEJOS MULTIJUGADOR

La primera expansión de «Warcraft III» añade nuevas unidades y hechizos, que dan mayor equilibrio a las razas. Descubre cómo sacar provecho de los cambios.

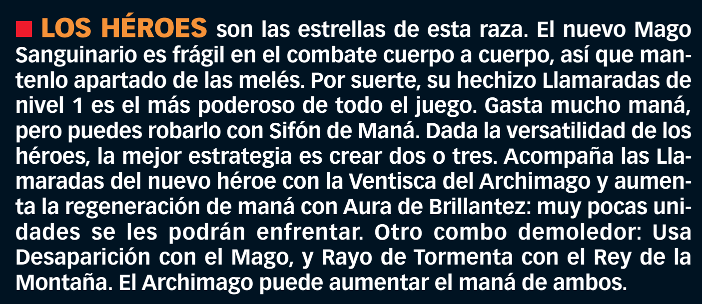
«Frozen Throne» incluye cuatro nuevos héroes y ocho unidades que tienen como objetivo compensar los puntos débiles de cada ejército. Por ejemplo, los elfos nocturnos obtienen el Gigante de la Montaña, brutal en el cuerpo a cuerpo, el talón de Aquiles de los elfos. Ahora es más difícil encontrar un punto débil a cada bando. Además, la mitad de estas unidades nuevas son voladoras, con capacidad para anular las defensas de los edificios, así que hace falta dedicar más atención a entrenar tropas con ataques a larga distancia, con disparos. Hemos recopilado las tácticas y consejos más útiles para aprovechar las nuevas características en las partidas multijugador.

La Alianza Humana





■ **LAS NUEVAS UNIDADES HUMANAS** son las más alabadas por los jugadores online. Usa el Deshacedor de Hechizos para robar magias al enemigo, reducir su maná y tomar el control de una criatura, mientras los fortísimos héroes hacen el resto. Cuando ataques una ciudad, emplea los Jinetes de Dragón Hawks para anular los ataques a distancia de los edificios. Sin embargo, las torres humanas siguen siendo caras y lentas de construir, así que deberás mantener tropas poderosas en tu base, para defenderla.



■ **LOS HÉROES** son las estrellas de esta raza. El nuevo Mago Sanguinario es frágil en el combate cuerpo a cuerpo, así que mantenlo apartado de las melés. Por suerte, su hechizo Llamaradas de nivel 1 es el más poderoso de todo el juego. Gasta mucho maná, pero puedes robarlo con Sifón de Maná. Dada la versatilidad de los héroes, la mejor estrategia es crear dos o tres. Acompaña las Llamaradas del nuevo héroe con la Ventisca del Archimago y aumenta la regeneración de maná con Aura de Brillantez: muy pocas unidades se les podrán enfrentar. Otro combo demoledor: Usa Desaparición con el Mago, y Rayo de Tormenta con el Rey de la Montaña. El Archimago puede aumentar el maná de ambos.

Los Elfos Nocturnos





■ **LOS ANCESTROS** han aumentado su velocidad en «Frozen Throne». Ya no necesitan desarraigarse, así que pueden repeler ataques rápidamente. Une a esto la capacidad de detonar de los Wisps, y te darás cuenta de que las ciudades élficas están bien protegidas. Añade un par de nuevos Gigantes para el combate cuerpo a cuerpo, y un nuevo dragón faérico con Cambiar de Estado –desaparece cuando lo dañan–, para mantenerse vivo mientras llegan refuerzos, y podrás destinar casi todo el ejército élfico a la conquista. No olvides que necesitas más madera que en el original para mantener el ritmo evolutivo de tropas, edificios y habilidades.

■ **CON LA NUEVA UNIDAD DE MELÉ,** el Gigante de la Montaña, muchos jugadores online optan por formar grupos compuestos por dos Gigantes de Montaña –también sirven dos cazadoras, pero son más débiles– dos dríade o druidas, un arquero y una ballesta. Usa el nuevo héroe, la Guardiana, para atacar a las unidades enemigas con el demoledor Abanico de Cuchillas. Con su conjuro Teletransporte puede salir de la batalla cuando las cosas se pongan feas. La Guardiana puede usar Golpe de Sombras para atacar fuertemente a un rival y, cuando surjan los primeros cadáveres, invocar Venganza para crear un Avatar.

La Horda Orca





LOS ORCOS SON MEJORES DEFENSORES gracias a su resistencia y el bajo precio de sus torres. Aprovéchalas para defender tu base. La nueva unidad, Espíritu Caminante, puede usar Unir Espíritu para repartir el daño entre varias unidades. Un buen truco: crea muchos peones o unidades baratas, une su espíritu a las unidades de vanguardia, y apenas sufrirán daños.
Muchos de los nuevos objetos disponibles en la nueva Sala de Vudú pueden usarse infinitas veces, pero requieren un tiempo de recarga. Pero ese tiempo se aplica a cada Héroe, así que puedes usar el objeto y cederlo a otro Héroe que podrá usarlo sin esperar.

EL CAZADOR DE SOMBRAS es el nuevo héroe orco. Su hechizo Tótem Serpiente produce graves daños al enemigo, pero las serpientes son débiles. No te extrañe encontrarte, en una partida multijugador, con un Cazador de Sombras que te ataca con Tótem Serpiente, acompañado de otro Héroe controlado por un aliado, que defiende a las serpientes. Si tu base no está bien protegida, el tótem acabará con todos tus peones en cuestión de segundos...
Los nuevos Jinetes de Murciélagos Troll son muy eficaces para explorar y debilitar las defensas enemigas antes de un ataque.

Los Muertos Vivientes





EL SEÑOR DE LA CRIPTA es el nuevo Héroe de los Muertos Vivientes, con una gran capacidad para generar insectos. Esto puede de servir para acabar con los Creeps –y aumentar de nivel y obtener objetos– sin necesidad de crear más unidades: bastan cuatro escarabajos carroñeros y un par de esqueletos, usando los cadáveres enemigos o el Cementerio, para acabar con los Creeps rápidamente. Un combo muy popular en Battle.net lo componen El Señor de la Cripta y el Caballero de la Muerte. Usa el Pacto Mortal del Caballero para matar a un enemigo, que el Señor de la Cripta convertirá en Escarabajo.

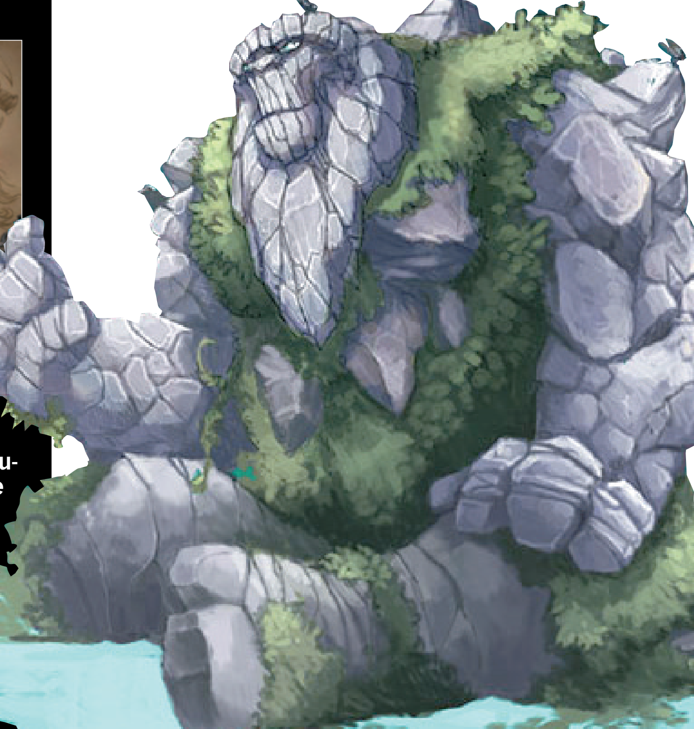
LOS WYRMS también han mejorado sus estadísticas en «Frozen Throne». Usando su Aliento Paralizante y un puñado de necrófagos, pondrán en apuros a Héroes de nivel medio. No te olvides de llevar contigo las nuevas Estatuas de Obsidiana, ya que regeneran la salud y el maná de tus tropas.
En el nuevo edificio, Tumba de Reliquias, hay muchos objetos útiles. Uno de los más efectivos es la Vara de Necromancia. Sólo cuesta 150 monedas, pero es capaz de invocar hasta 8 esqueletos. Podrás crear un pequeño ejército de emergencia por muy poco dinero.

Partidas de equipo



BLIZZARD ha potenciado el juego en equipo al permitir que un jugador se quede con los recursos de un aliado, cuando es derrotado o abandona la partida. Sin embargo, no conviene jugar partidas oficiales si tienes un nivel 4 o menor: el sistema de emparejamiento automático puede colocarte con un novato. Mejor sube unos cuantos niveles.
En el juego en equipo es muy importante defender y atacar puntos. Debes saber dónde están tus compañeros y lo que están haciendo. Si las bases aliadas están alejadas, protégelas con torres y muros, y comparte unidades nada más crearlas

PACTA una estrategia de ataque conjunta al empezar la partida: aniquilación de Héroes, ataque a ciudades, etc... Según el curso de la batalla, cambiadla de común acuerdo. Si sufres un ataque en inferioridad, huye hasta la posición de tus aliados. Conviene limpiar antes los caminos de Creeps –en la expansión son más poderosos– con algún Héroe, para evitar emboscadas. Puedes desarrollar la Mochila para que las unidades transporten objetos: crea unidades rápidas para llevarlos de un Héroe aliado a otro.





Tomb Raider
El Ángel de la Oscuridad
Diario de viaje de Von Croy



La esperada nueva entrega de «Tomb Raider» es muy compleja. El desarrollo de esta aventura guarda el clásico perfil de puzzles, basado en la precisión, los disparos y la búsqueda de llaves de acceso. Pero la historia se hace ahora más intrincada que en anteriores aventuras de Lara Croft.



El comienzo resulta muy confuso. Van Croy nos pide ayuda después de habérnosla jugado en el pasado. Nos cuenta algo sobre cinco pinturas ancestrales por las que la gente mata, y antes de que podamos darnos cuenta, disparos, luces, después oscuridad y vemos el cuerpo de Von Croy en el suelo. ¡Huye! Más adelante, podrás buscar pistas.



LA ESCAPADA

El primer nivel nos sirve exclusivamente para adaptarnos a los movimientos de Lara, los nuevos y los de toda la vida. También podremos aumentar en un nivel la fuerza de Lara, recogiendo la barra de metal y usándola para forzar la cerradura del armario de una habitación a la que podemos acceder por una ventana.

▶**LARA SE HA OCULTADO** en un edificio abandonado. Ganaremos tiempo atrancando la puerta con la estantería. Tarde o temprano, la policía irrumpirá con bombas de humo, así que no tenemos mucho tiempo para escapar del lugar. El objetivo es llegar a la sala de máquinas de la cuarta planta, donde está la llave de la azotea. Allí podemos accionar el ascensor y volver rápidamente a la segunda planta, donde podremos forzar una puerta ganando otro nivel de fuerza. La barra de oxígeno (azul) aparecerá cuando nos encontremos en una zona con humo.

▶**EL OBJETIVO** de la fase siguiente es encontrar la entrada al apartamento de Madame Carvier. Primero pasamos, del edificio en el que nos encontramos al otro, colgando por un cable eléctrico. Un helicóptero de la policía nos descubrirá a mitad de camino y comenzará a dispararnos. Para no caer tenemos que afianzarnos al cable con brazos y piernas. Una vez al otro lado, hemos de elegir la ruta. Si bajamos a la puerta que hay en el edificio de enfrente llegaremos a la parte inferior del nivel. Esta ruta es la más larga y además está protegida por perros guardianes, pero podemos encontrar un botiquín grande y mejorar nuestra fuerza un grado más. La ruta rápida nos conduce, saltando sobre los tejados, al edificio que está en el lado opuesto de la calle.

▶**ELEGIR BIEN** las respuestas es muy importante durante la conversación con la señora Carviers. Ella guarda el diario de Werner Von Croy, y, si sospecha que lo hemos matado nosotros, no nos lo dará. Esta fase dura un tiempo limitado, pues la señora Carviers llama a la policía después de hablar con nosotros. Tenemos poco tiempo para revolver por la casa. En el cajón de la cómoda hay unas vendas. En la mesa de la cocina una botella de vino añejo y, en la lámpara de mesa, un anillo. Completa la fase saliendo por la puerta principal.

QUIZ 1

¿En qué museo tiene que adentrarse Lara para recuperar la pintura?

A. En el museo del Prado
B. En el museo del Louvre
C. En el museo Thyssen



GUETO DE PARÍS

Lara ha pasado la noche en un vagón de tren abandonado. Ahora nos disponemos a encontrar a Bouchard. Tras hablar con algunos vagabundos escalamos el vagón hasta llegar a la parte superior del callejón. Allí encontraremos a alguien que se hace pasar por "guía turístico" y un fajo de billetes al final de una escalera. Una vez pasamos la puerta llegaremos a la calle principal del gueto.

▶**HABLAMOS CON** Janice –la prostituta– que nos dará información muy valiosa acerca de dos personas ▶▶

relacionadas con Bouchard. Sabremos que de ellos, trabaja ahora en el café Metro. Subiendo las escaleras que hay justo enfrente de nosotros y yendo después a la izquierda, llegaremos a ese lugar. Hablamos con el camarero, que nos dirá donde se encuentra Bouchard a cambio de recuperar un objeto suyo que está en el local Serpent Rouge.
Nos dará la llave de la puerta trasera del local y nos dirá que elobjeto está en la carcasa del único foco que no funciona.

▶**ACCEDEREMOS** a la tramoya del recinto. Hay un guardia a la izquierda de nosotros, que porta las llaves para llegar al escenario. La mejor manera de elimiarlo consiste en activar una palanca del pasillo que apagará la luz de la sala donde se encuentra el guardia. Éste saldrá para ver que pasa. En modo sigilo podemos atravesarmos la habitación que hace esquina y le noquearle por la espalda. Tras llegar a la sala principal, despachar a dos guardianes y recoger diversos objetos y munición, tendemos que activar la palanca del escenario, encendiendo las luces y la música, pero esto atraerá a los guardias. Tenemos que subir a la primera planta y empujar un altavoz hacia la barandilla. Nos subimos al mismo y saltamos hacia las vigas para cruzar al otro lado. Ahora hemos de ir hacia una sección sin barandilla, justo enfrente de la plataforma móvil con focos de colores. Cuando esté en la parte inferior, saltamos hacia ella y a continuación saltamos al otro lado de la misma. Escalamos ahora por el soporte de metal hasta llegar a la parte superior de la plataforma. Saltamos de nuevo hacia el otro lado y de allí al último piso de la sala.
Ahora podremos bajar el puente levadizo pero tendremos que ir por el otro lado, saltando un saliente y agarrándonos por una viga hasta la habitación. Al empujar el puente ganaremos otro nivel de fuerza y podremos forzar la puerta que lleva a los mandos de los focos superiores. Los de la izquierda los hacen girar y los de la derecha meten el foco más cercano en un habitáculo. Tenemos que meter el que tiene color marrón y suelta chispazos. Ahora nos dirigiremos a ese lugar y recogeremos la caja que buscaba el camarero. Saliendo por la puerta del habitáculo llegaremos de nuevo a las calles del gueto.

QUIZ 2

¿Encima de qué cuadro muy conocido se encuentra la rejilla de ventilación?

A. La Gioconda
B. Las tres gracias
C. Las Meninas


En el primer nivel, la única manera de recuperar la llave que necesitamos consiste en acercárnos al guardia en modo sigilo y noquearle.


Si activamos el ascensor del edificio, podremos volver sobre nuestros pasos rápidamente.


La plataforma móvil del Serpent Rouge nos permitirá llegar a los focos pero hay que muy ser cauteloso.

En la casa de Vasiley




EN LA LIBRERÍA hay dos cadenas a las que podremos acceder. Para ello necesitaremos utilizar los andamios para subir. Si tiramos dos veces de la de la izquierda, encontraremos un botiquín detrás de una cómoda, y si tiramos tres veces de la de la derecha, la corona del reloj de carillón se abrirá.

SI NOS ACERCAMOS al reloj, aparecerá una pantalla en la que podemos mover las manecillas. Ponemos el reloj en las 3 en punto y el grabado del suelo con forma de dial de reloj comenzará a dividirse hasta formar una escalera de caracol que da acceso a una habitación oculta. Veremos un fax en el que está impreso un código numérico que podremos utilizar para mover la pintura de la pared que hay detrás del escritorio y que oculta el último grabado Obscura. También tenemos que mirar cada uno de los expositores, pues en uno de ellos hay unos fragmentos de cristal que Lara recogerá para un posterior uso.

PARA RECUPERAR LA PINTURA OSCURA, TENEMOS QUE COLOCAR EN SU LUGAR CORRECTO CADA UNO DE LOS CRISTALES DE LOS ELEMENTOS EN LA SALA DE LAS ESTACIONES



▶**DE VUELTA AL CAFÉ** Metro, el camarero nos dará, a cambio de la caja, la dirección de su exnovia, quien conoce la entrada al refugio de Bouchard. Su casa está en la misma calle que sale de la plaza del café. Ella nos dirá que el refugio, se encuentra en el cementerio.

▶**SOBRE LOS TECHOS** de los panteones y de salto en salto hasta superar la verja, llegando hasta una estatua de un ángel con una cruz. Primero forzamos la puerta de metal del panteón que hay cerca de la estatua para conseguir un aumento de fuerza y después podemos empujar la estatua para que rompa una tumba, y así acceder al refugio.
Una vez dentro, el principal peligro son los suelos dañados, que ceden a nuestro paso. La precisión en los saltos será primordial. Al final, llegaremos a la cámara de un banco, en una de cuyas salas está Bouchard. Nos ofrecerá un trato: Si llevamos unos pasaportes falsos al prestamista de la calle principal del gueto, éste nos dará armamento, munición y datos para adentrarnos en la galería del Louvre.

▶**AL LLEGAR A LA CASA** del prestamista, nos cruzaremos con un extraño personaje. La habitación está completamente revuelta y el prestamista muerto. Recogemos la cartera donde está el número secreto para



Si forzamos la puerta del segundo piso del edificio conseguiremos un aumento de fuerza, necesario para poder salir por la azotea.



Podemos apostar con el entrenador por uno de los boxeadores. El de los tatuajes gana más veces.



En las alcantarillas del Louvre necesitamos activar todas las válvulas para acceder al museo.

El escondite de Bouchard

EL ÚNICO ACCESO a la guarida de Bouchard, se encuentra a través de una tumba falsa, situada detrás de las verjas del cementerio. Para superarlas tendremos que subir al panteón más bajo, saltando y agarrándonos al borde superior y, después, ir saltando del techo de uno al techo de otro hasta colocarnos en el más cercano a la verja y realizar un salto lateral. Hay que tener cuidado con esta acción, pues un mal cálculo, no solo nos provocará pérdida de energía por la caída, sino que además tendremos que enfrentarnos a un perro.

SITUADOS DETRÁS DE LA ESTATUA del ángel con una cruz la empujaremos hacia la tumba que hay delante. Cuando caiga romperá la losa y dejará paso libre a la guarida. Una vez dentro, hay que superar varias zonas con suelos que ceden a nuestro peso y aguas contaminadas.

AL FINAL DE LOS PASILLOS, llegaremos a una cámara de seguridad improvisada, con varias palancas y puertas cerradas con llave. Bouchard y su gente está detrás de la última habitación.

la cámara. En una de las sillas hay una bomba y a la izquierda de la habitación, una trampilla. Dentro de la cámara cogemos un mapa de las alcantarillas y otro de la excavación del Louvre, así como dinamita, munición y armas. Al coger el último objeto se activará la alarma y el contador de la bomba comenzará a bajar. Tenemos que salir de la cámara, bajar por la trampilla y correr por el pasillo.



EN EL LOUVRE

Nuestra misión comienza en las alcantarillas. Hemos de girar todas las manivelas de paso, para cerrar la vía de agua que nos cierra el paso a la puerta que lleva a los sótanos del museo. Para conseguir un aumento de fuerza en este nivel, deberemos primero parar un ventilador con su palanca correspondiente y, a continuación, empujar las aspas para que nos permita el paso. Sólo entonces, podremos girar las manivelas.

Una vez pasamos la puerta, anteriormente cubierta de agua, llegaremos a una sala que tiene una piscina de agua con combustible. Tenemos que poner la bomba que conseguimos antes en uno de los contenedores y rápidamente saltar al agua antes de que explote. Cuidado de no salir a la superficie, pues se encuentra en llamas. Tenemos que ir por las tuberías hasta la parte superior de la sala y luego hasta el hueco abiertoque ha dejado la explosión.

Ya en del museo, buscaremos la ruta que nos lleve a las excavaciones. Pasar desapercibido es nuestra mayor prioridad. Tenemos que usar el modo de sigilo casi a cada momento, tener mucho ojo de las cámaras de vigilancia y poner a prueba nuestra habilidad esquivando los rayos láser.

Un guardia nos dará una tarjeta de acceso que servirá para desactivar los láseres que protegen a la Gioconda. La única ruta para llegar a la azotea del museo es a través del conducto de aire que hay encima del cuadro. Empujando uno de los expositores de la sala de la Gioconda conseguiremos un aumento de fuerza.

Después de alcanzar la parte más alta de la azotea y entremos por otro conducto de aire, llegaremos a unos departamentos secretos del Louvre. Dejamos fuera de combate al guardia que está en la sala de cámaras y vemos, a través de una de estas, el código de la puerta de un despacho, dentro del cual hay una tarjeta de acceso de alto nivel. En una sala con puertas de cristal hay un armario protegido con tres máscaras de gas en su interior que necesitaremos más adelante. De vuelta a la sala de los láseres, podremos abrir una puerta anteriormente inaccesible, con la nueva tarjeta.



EN LA ZONA de la excavación, lo primero que hay que hacer es activar el suministro eléctrico. Para ello, hay que pulsar un interruptor que está en la caravana de la derecha. Después hay que atravesar las puertas metálicas y sacar impreso un símbolo que descubriremos con la máquina de rayos X. Hay un total de cuatro símbolos que utilizaremos para al enfrentarnos al puzzle del hueco. Para resolverlo hay que alinear los símbolos, con lo que se abrirá un hueco por el que hay que pasar. Atravesando la tumba de los ancestros, en la que tendremos que abrir la trampilla que hay en la parte inferior, llegaremos al salón de las estaciones, compuesto por cuatro pinturas que tienen un símbolo en la parte superior y una apertura debajo de cada una.

Aquí tenemos que recuperar cuatro cristales, –cada uno simboliza un elemento– y ponerlo debajo de cada apertura. Presionando sobre las baldosas centrales, se abrirán las puertas laterales. Hay que entrar por la puerta cuyo símbolo coincida con el de la baldosa.

Detrás de cada puerta hay una prueba de habilidad por superar. Cuando tengamos los cuatro cristales, tenemos que ir a la parte inferior y cruzar la puerta antes bloqueada, con lo que accederemos a una sala con una máquina enorme en el centro. Hay que activar cuatro válvulas para que la máquina funcione. Abatimos la palanca que está cerca de la puerta de entrada y volvemos a la sala de las estaciones. Tenemos que subir y enfrentarnos a los esqueletos. Finalmente, llegaremos a una sala con unas estatuas y un espíritu de fuego que nos ataca incesantemente. Cogemos la pintura Obscura de una estatua con un brillo azul y salimos.

LOS MOVIMIENTOS de Lara han sido detectados y las galerías del Louvre se encuentran sitiadas por un regimiento de soldados. Es ahora cuando las mas- ►►

QUIZ 3

¿Cuál es el nombre correcto de un cierto nivel del juego?

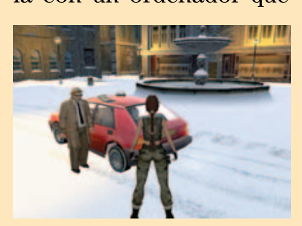
A. Sala de las reuniones
B. Sala de las estaciones
C. Sala de las dimensiones

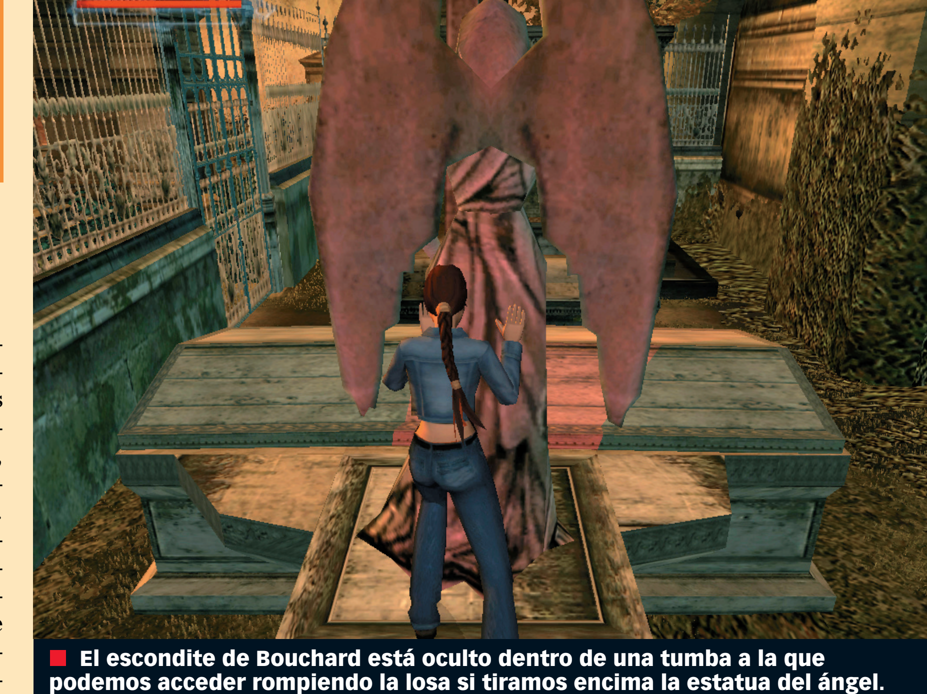
carillas de gas que habíamos cogido nos serán de utilidad. Al terminar habremos conseguido la habilidad de esprintar. Aquí nos cruzaremos por primera vez con el coprotagonista de la historia, Kurt, que le robará a Lara la pintura de Obscura. Esta fase depende del combate. Persiguiendo a Kurt, volveremos al apartamento de Von Croy.
En la ventana de la habitación encontraremos información sobre la cábala. Aparecerá un enemigo armado con una ametralladora. Cuando le eliminemos, podrem coger su arma. Solamente restará escapar por del callejón trasero, esta vez cubierto de láseres, por lo habrá que ir arrastrándose.



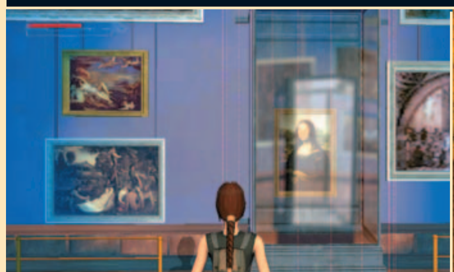
LA FORTALEZA DE PRAGA

Tenemos que hablar con Luddick, el reportero y tener cuidado de no insultarle, pues de otra manera no nos dará código para entrar en la forzaleza Strahov. Al final de un callejón encontraremos un martillo, que nos servirá para abrir una trampilla al otro lado de la calle, desde la que podremos acceder a la casa de Vasiley. Tras un encuentro que tendremos con Bouchard, tenemos que dirigirnos a la librería. Allí, primero hay que mover un escritorio para subir a los andamios y alcanzar dos cadenas. Una vez dentro de la habitación secreta podremos recuperar el último grabado Obscuro.
▶HABLAMOS NUEVAMENTE con el reportero que nos entregará el código para la fortaleza y armamento. Tenemos que pasar desapercibidos, evitando el contacto directo con los enemigos.
Una grúa magnética se encarga de mover cajones metálicos. Subiendo a uno de ellos, saltando sobre dos barriles y atravesando el puente que veremos frente a nosotros, llegamos a una puerta en la que hay que usar un pase de seguridad. Éste lo conseguiremos atacando por sorpresa a un centinela que está en una caseta. Habremos llegado a una zona en la que nos encontraremos con una puerta verde que nos da paso a la planta baja de la fortaleza. Delante nuestro encontramos una verja y dentro de ella un perro. A su lado hay un montón de cajas que tenemos que colocar de manera que lleguemos hasta una tubería que nos permitirá cruzar la sala sin peligro y llegar hasta una válvula que activaremos. Acabando con varios guardias conseguiremos un nuevo pase y el acceso a una sala con un ordenador que nos dará información sobre un centro de investigación biológica. Salimos de esta habitación y nos dirigimos a la izquierda. Hay láseres que hemos de evitar arrastrándonos hacia la derecha, por las paredes de cemento derruídas. Así llegaremos al centro de investigación.





El escondite de Bouchard está oculto dentro de una tumba a la que podemos acceder rompiendo la losa si tiramos encima la estatua del ángel.



Sobre la Gioconda hay una salida de ventilación, con la que podemos llegar hasta la azotea del museo.



Las calaveras nos atacarán lanzándonos esferas de fuego, que nos incendiarán hasta la muerte.



CENTRO DE INVESTIGACIÓN BIOLÓGICA

En la sala con la fuente encontramos a un miembro de la cábala. Nos dice que confía en que su maestro, Eckhardt, traiga de vuelta a una raza de seres alados –según la mitología mitad humanos y mitad ángeles–, los Nephilim, y que estos les proporcionarán la inmortalidad.
▶UNA DE LAS CABEZAS que adornan la fuente no arroja agua. Tenemos que tirar de ella. Así, abriremos una entrada. Pulsamos un botón amarillo y accedemos a una sala donde se están realizando unos experimentos biológicos. De dentro de una de las vainas aparece un esqueleto semi-humano que nos atacará en busca de alimento, acompañado de un grupo de ciempiés gigantes que despacharemos con la escopeta. Subimos al segundo nivel hasta llegar a una válvula que activamos, haciendo que el suelo del primer piso ceda. Bajando por el hueco, tras un estanque llegaremos a la entrada principal del centro.
Bajamos por las escaleras. Veremos a la izquierda una plataforma que aun no podemos cruzar porque una tubería emite gases mortales. Justo al otro lado hay una tubería que podremos alcanzar subiendo por una plataforma debajo de la misma. Entonces llegaremos hasta la válvula que cierra la emisión de gases. Después tendremos que pasar a través de lianas y enredaderas y

QUIZ 4

¿Cómo se llama el personaje al que nos enfrentaremos al final del juego?
A. Bouchard
B. Kurtis
C. Eckhardt

Arrastrarse por el suelo

ESTE MOVIMIENTO ESPECIAL de Lara no viene explicado en las instrucciones del juego y resulta de gran utilidad a la hora de pasar desapercibidos y, sobre todo, si tenemos que superar alguna trampa colocada a baja altura. Son dos los niveles donde este movimiento nos resultará especialmente importante. El primero en el apartamento de Von Croy, donde hay que superar un grupo de bombas con activación por láser. El segundo está en la Fortaleza Strahov, donde tendremos que atravesar zonas con torretas de ametralladoras automáticas y soldados armados con subfusiles.

PARA EFECTUAR este movimiento con nuestra protagonista primero hay que agacharse presionando la tecla 1 del teclado numérico, por defecto. A continuación hay que presionar el botón de sigilo, que es la tecla de Intro, por defecto y, después, las teclas de avanzar o retroceder según lo necesitemos. Hay que tener en cuenta que debemos tener todas las teclas presionadas en todo momento, pues en cuanto soltemos alguna, Lara se levantará.



■ Para superar esta zona de láseres del Louvre, no hay que tratar de saltar entre ellos, es imposible. Mejor escalar los expositores.



■ En la sala del Aliento de Hades deberemos medir nuestros saltos para no caer al vacío.



■ En el apartamento de Madame Carvier tenemos un minuto de tiempo para recoger todos los objetos.

La Sala de las Estaciones



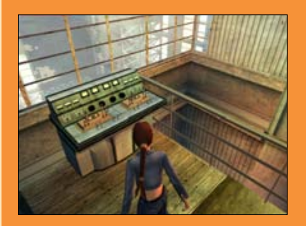


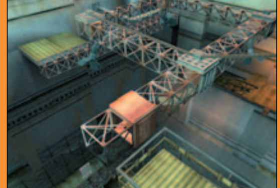
PARA PODER RECUPERAR la pintura Obscura, que está guardada en la habitación del espíritu, tenemos que fijarnos en la estatua que tenga un brillo azul entre las manos. De dicha estatua es de la que podremos retirar la pintura, que reposa en sus manos. El problema es que el espíritu, envuelto en un halo de color rojo, nos atacará en todo momento lanzándose contra nosotros. A pesar de su aspecto amenazador este enemigo no representa un grave riesgo para Lara si nos movemos con agilidad.

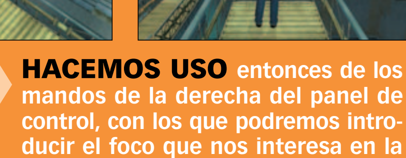
LA MANERA MÁS EFECTIVA de superar este escollo es colocarnos primero cerca de la estatua, que en ese momento tenga el brillo azul en las manos, con cuidado de no hacerlo demasiado, pues cambiará de lugar. A continuación debemos disparar al espíritu con nuestra escopeta, hasta que quede inmóvil, momento en que podremos acercarnos al brillo y recoger la pintura. En los laterales de la habitación hay botiquines y munición, que podremos recoger con la suficiente prisa. Pero, nada más coger la pintura, debemos salir de la sala a toda prisa, pues comenzará a subir la temperatura y empezaremos a perder energía peligrosamente.

LA ÚNICA FORMA DE ACABAR CON PROTO ES CLAVARLE UN FRAGMENTO DE CRISTAL. PERO ANTES TENDREMOS QUE ATURDIRLE DISPARANDO CON ARMAS DE FUEGO CONVENCIONALES

La caja del Serpent Rouge

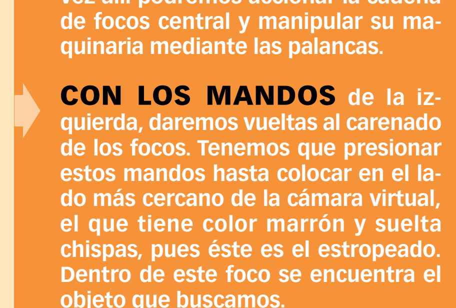






PARA LLEGAR A LA SALA de control del escenario, antes tendremos que descolgarnos por las vigas de la parte superior del mismo. Una vez allí podremos accionar la cadena de focos central y manipular su maquinaria mediante las palancas.

CON LOS MANDOS de la izquierda, daremos vueltas al carenado de los focos. Tenemos que presionar estos mandos hasta colocar en el lado más cercano de la cámara virtual, el que tiene color marrón y suelta chispas, pues éste es el estropeado. Dentro de este foco se encuentra el objeto que buscamos.



HACEMOS USO entonces de los mandos de la derecha del panel de control, con los que podremos introducir el foco que nos interesa en la caja del habitáculo.

AHORA PODEMOS IR hasta el foco pasando a través del puente levadizo y subiendo por una escalera de mano cercana. Abrimos la puerta del habitáculo y recuperamos la caja que nos pidió el camarero del Café Metro. Para salir, hay que dirigirse a la puerta trasera de la sala de control, cogiendo la llave del suelo. Saltando por el tejado del club, llegaremos a la calle del gueto nuevamente.

llegaremos hasta una nueva escalera. Al final de dicha escalera nos encontramos con otra puerta que, esta vez podremos atravesar sin problemas.

▶ESCALERAS ABAJO, vemos una tubería con dos salidas de ventilación cerradas. Tenemos que activarlas por lo que nos dirigimos a una plataforma que está en el lado opuesto a un árbol y a una puerta doble. Subimos unas escaleras y vemos una manivela a la derecha que aun no podemos activar.

En la parte de atrás de la habitación en la que estamos hay un grupo de válvulas con unos símbolos sobre ellas. Activamos las válvulas 1, 2 y 4 y después volvemos a la manivela, que ahora si podemos activar. El gas liberado acabará con una planta que nos impedía el paso por una puerta, permitiéndonos el paso.

QUIZ 5

¿Cuánto dinero tenemos que apostar con los boxeadores de la iglesia?

A. 100 euros
B. 300 euros
C. 200 euros

En la siguiente sala, a nuestra izquierda, hay varias plataformas, formando cinco niveles. Uno de los guardias dejará, al morir, una tarjeta de acceso. Tenemos que ir hasta el tercer nivel donde vemos una puerta azul. Tras ella, tenemos superar un hueco. Llegaremos hasta una tubería cubierta de vegetación, por la que treparemos para ver a Eckhardt con un científico y una especie de araña gigante que se come a este último. Vamos hacia donde está el cadáver y recogemos una tarjeta de acceso de los restos. Volvemos al segundo nivel de plataformas y liquidamos a un guardia que dejará una tercera tarjeta. Subiendo por la escalera cercana y a la izquierda, llegaremos a una zona en la que emplearemos las tres tarjetas. Se abre un nueva zona cu- ►►

PARA LLEGAR A LA AZOTEA DEL LOUVRE, TENEMOS QUE ACCEDER A LA REJILLA DE VENTILACIÓN SITUADA JUSTO SOBRE EL EXPOSITOR DEL CUADRO DE LA GIOCONDA

bierta de agua. Nadamos hacia la parte inferior derecha y salimos. Llegaremos a una habitación en la que Kurt encierra a Lara.



▶CON KURTIS las fases no tienen puzzles complejos. Se trata de acabar los guardias para conseguir sus tarjetas de acceso y, con ellas, abrir las puertas cerradas electrónicamente. Nos toparemos también con momias que aguantan gran cantidad de daño el implacable Proto. Perseguirá a nuestro héroe por varios niveles. No puede vencerse con armas normales. Hace falta uno de los fragmentos de cristal que hay en el área de contención. Primero habrá que dejar aturdido al Proto con varios disparos y después acercarse y terminar con él.

LA PINTURA OBSCURA

Tenemos que llegar hasta una válvula que crea vapor en el aire, a fin de pasar desapercibidos.

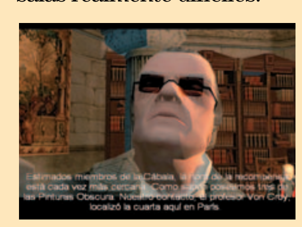
▶HAY QUE CRUZAR una habitación con ametralladoras, bajar unas escaleras y arrastrarnos hacia la derecha. Habrá que tener cuidado con las cámaras de vigilancia, que alertarán a los guardias. Debemos llegar a una habitación con agua y bucear hasta llegar a una zona con marcas amarillas y negras. Pulsamos un botón amarillo y atravesamos un pasillo hacia la derecha hasta dar con un ascensor. Descendemos por él hasta el nivel inferior y avanzamos por la habitación siguiente hasta llevar a una palanca que activamos.

▶VOLVEMOS A SUBIR en ascensor y vamos a la derecha hasta ver un contenedor de piedra dentro de una caja de metal. A nuestra izquierda habrá una sala de control, a la que se puede acceder desde de una trampilla situada en la parte inferior. Pulsamos el botón que hay allí para activar una plataforma móvil. Accederemos a una sala con una criatura marina en el interior de un estanque. Cruzamos la zona y llegamos a una sala con un interruptor. Lo pulsamos y nos sumergimos en el área inundada, en busca de la palanca número 1. Salimos y subimos por la escalera en busca de la palanca 2. Volvemos al agua, para atravesar el acceso antes cerrado y llegaremos a la Cripta de los Trofeos.

▶LA CRIPTA no encierra ningún puzzle difícil. Deberemos encontrar un libro de notas y atravesar una zona de agua hasta llegar a una sala donde nos encontraremos a Eckhardt y a Kurtis malherido. Eckhardt nos pedirá la pintura a cambio de la vida de Kurtis, Tras lanzarla, el secuaz de Eckhardt soltará al Boaz. Kurtis hará uso de sus poderes para empujar a Lara fuera del alcance del monstruo.

▶ACABAR CON BOAZ exige mantenerse siempre en uno de sus flancos y dispararle sin descanso.

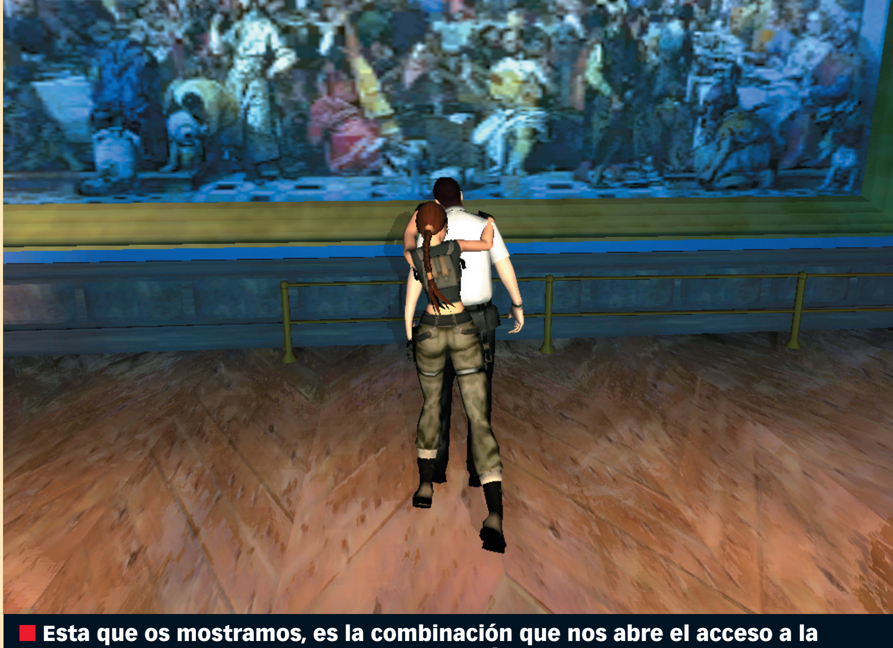
Después buscamos el laboratorio de Eckhardt, la puerta tiene la cabeza de un león grabada. Sin embargo, hasta poder llegar al mismo, tenemos que cruzar varias salas realmente difíciles.



▶ATRAVESANDO un área con estacas metálicas y saltando sobre una plataforma, mientras resbalamos por una cuesta, llegaremos al interior del laboratorio. Hay que encontrar varias probetas, una con oxígeno, sobre una mesa que está en una habitación a la izquierda de la entrada; otra con hidrógeno, tres niveles por encima y a la derecha de la probeta de oxígeno, y una última de sal, dentro de un hueco.

▶EN UNA SALA inundada hallaremos uno de los fragmentos de cristal. Una vez en la caverna, llegaremos a tiempo de ver como Eckhardt trata de conseguir su objetivo. Hay que terminar con él para evitarlo, pero no será sencillo, pues nos atacará con hechizos mágicos. Primero nos rodeará de un circo de luz, que nos restará movilidad y después nos lanzará esferas de fuego y eléctricas, –para evitar estas últimas basta con agacharse–. Después, Eckhardt invocará a tres criaturas. Llegará un momento en que nuestro enemigo caerá de rodillas. Tendremos que acercarnos a toda prisa y utilizar el fragmento de cristal que encontramos en el laboratorio. Será necesario que repitamos este proceso tres veces y habremos terminado con él.

C.F.M.



Esta que os mostramos, es la combinación que nos abre el acceso a la tumba de los ancestros, desde la excavación del Louvre.



En la fortaleza Strahov deberemos subir a las cajas de madera para cortar el suministro de energía.



El círculo de fuego de la sala de las estaciones es el paso obligado para llegar a la máquina gigante.

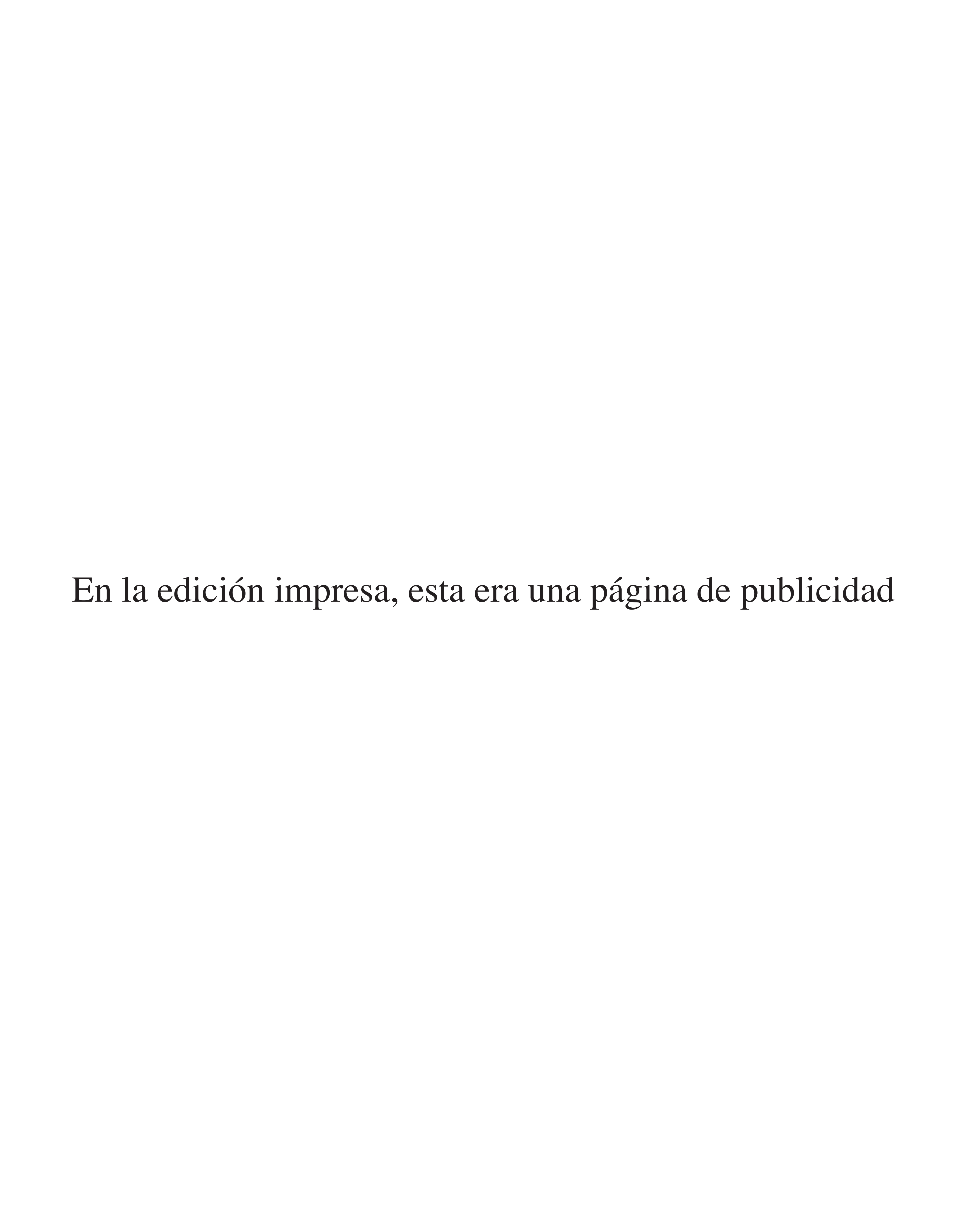
Claves númericas

A LO LARGO DE LA AVENTURA iremos necesitando las claves numéricas que componen la lista que verás a continuación. Una referencia rápida que nos ahorrará tiempo y molestias, pues no tendremos que llevar a cabo tediosas acciones recorridos ya hechos por los escenarios o recados que, de otra manera, serían necesarias realizar para acceder a dichos lugares en el juego:

Dirección de la casa de la exnovia del camarero de Café Metro: 15328
La cámara secreta del prestamista: 14529
Despacho de las instalaciones secretas del museo Louvre: 14639
Pintura en la casa de Vasiley: 31597
Escritorio del sanitarium: 06289
Habitación central del sanitarium: 38471

Soluciones Quiz

1. B. (En el museo del Louvre) **2. A.** (La Gioconda) **3. B.** (Sala de las estaciones). **4. C.** **5. C** (200)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Wolfenstein: Enemy Territory

DE NOVATO A VETERANO

Aprender a manejar todas las unidades y reconocer los objetivos requiere mucha práctica. Te presentamos una selecta descripción de tácticas, clases, misiones e incluso algún que otro truquillo con los que te será más fácil vencer.

Seguro que no dejan de rondarte la cabeza montones de preguntas como ¿adónde puedo ir?, ¿qué unidad es mejor?, ¡¿por qué demonios ha perdido mi equipo?!... ¡Ay, amigo! Ya te deberías haber dado cuenta de que esto no es «Quake III», que este juego es un arcade táctico. mucho más complejo de lo que parece. Aquí, debes jugar en equipo, tener más reflejos y desarrollar una estrategia más inteligente que la del enemigo. En esta guía te enseñamos a moverte con soltura. La práctica y el empeño vienen de tu parte, aunque no esperes victorias espectaculares en las primeras partidas...

LAS TRES PRIMERAS MISIONES

Empezamos guiándote a lo largo de las tres primeras misiones del juego, desde el punto de vista del ejército aliado. ¡A por ellos, soldado!

1. WÜRZBURG RADAR. DESTINO: EUROPA CENTRAL







El eje tiene dos radares prototipo de vital importancia para sus intereses. Los aliados intentarán una invasión rápida para robar las piezas de los dos radares de Würzburg, y luego tratarán de escapar en camioneta. Por su parte, los soldados nazis deben impedir el robo de las piezas o la huída. El terreno es un campo abierto con búnkers estratégicos.

■ **1. EN CUANTO APAREZCAS** en el mapa, dirígete al primer búnker, en el menor tiempo posible. Tienes que tomar la bandera para que los nuevos refuerzos aparezcan en esa posición en las próximas oleadas. Si tienes experiencia y destreza, puedes construir una ametralladora fija, aunque en caso contrario, lo más conveniente puede ser que marches al siguiente punto sin perder mucho tiempo.

■ **2. CON TODA PROBABILIDAD,** habrá varios soldados del equipo contrario cubriendo el acceso principal. Un ingeniero deberá colocar una dinamita en el muro de acceso, mientras los demás esperan a que se produzca el primer encontronazo tras la explosión. Lo más conveniente es desplegar dos bandos. El primero, intentará acceder por el búnker oeste, mientras el segundo ataca por el centro.

■ **3. AHORA SERÁ EL MOMENTO DE ROBAR** las piezas de los dos radares y regresar a la camioneta para cargarlas en ella. El enemigo intentará impedir esto, así que es fundamental dividir fuerzas lo más posible. Una vez tengamos la carga, sólamente tendremos que reparar el camión y acompañarlo en su huída.

2. RAIL GUN. DESTINO: EUROPA CENTRAL





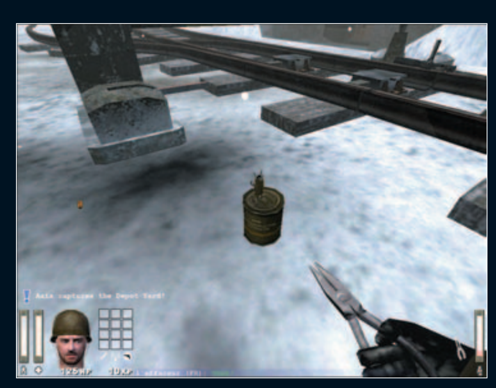


Ahora, el eje pretende trasladar unos obuses para cargar y disparar un cañón. Para ello, tendrán que mover un tren de carga, pasar un control aliado, cargarlo en el centro de suministro, y regresar al cañón. Y claro, los aliados deberán impedir que tal cosa suceda, controlando las barreras de paso de la vía o devolviendo el tren a su origen.

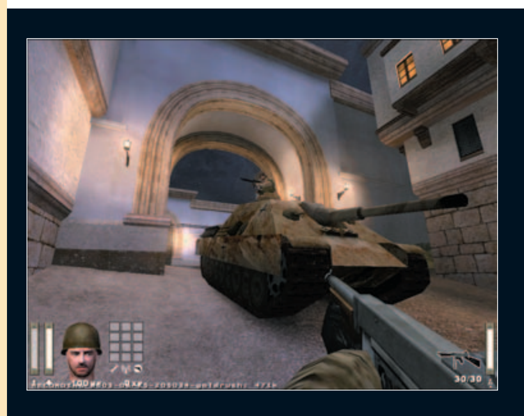
■ **1. COMO INGENIERO**, ve corriendo al interior del búnker más cercano y crea un punto de control. Inmediatamente, regresa a la vía y pon dos o tres minas alrededor de la palanca que levanta la barrera. Así, cuando un enemigo intente pasar con el tren reventará.

■ **2. EL SIGUIENTE PUNTO** es controlar la bandera de la estación de suministro (al fondo a la izquierda según empiezas la partida).

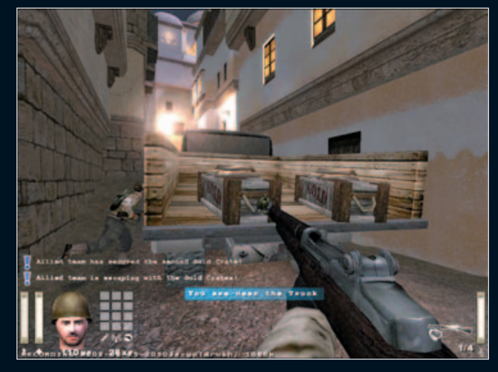
■ **3. SI EL EJE CONSIGUE ATRAVESAR** la barrera, impide que cargue la mercancía. Si consigue la mercancía y regresa con ella, impide que vuelva a atravesar la barrera en dirección contraria. Y si aun así la atraviesa, intenta detener el tren como sea para reconducirlo.



3. GOLD RUSH. DESTINO: NORTE DE ÁFRICA







Los aliados van a intentar recuperar un alijo de oro. Para ello, deben reparar un tanque retenido por los nazis y conducirlo por las calles hasta las puertas del banco para cargar el oro en una camioneta y escapar con él. El eje intentará impedirlo con barricadas.

■ **1. VE A LO ALTO DEL POBLADO** en busca del tanque. En primer lugar, construye lo más rápido que puedas un punto de control. Si el eje ya ha construido el suyo, intenta reparar el tanque y salir de esa zona, ya que es un área caliente. Si no sacas el tanque de ahí pronto, el eje se enrocará y será imposible ganar.

■ **2. UN INGENIERO** debe ir asegurando que las calles no tienen barricadas. Demoler las más cercanas es muy arriesgado, así que conviene que un hombre adelantado vaya destruyendo las más lejanas, y por ello las menos vigiladas. Mientras tanto, los nazis intentarán reconstruirlas para evitar que el tanque avance.

■ **3. UNA VEZ EN LA PLAZOLETA,** el tanque llegará a su destino y efectuará un disparo que abrirá el banco, momento en el que tus hombres deberán infiltrarse en el edificio para robar las dos maletas con oro, cargarlas en la camioneta y huir de nuevo poblado arriba.



▶▶



DESCRIPCIÓN DE UNIDADES

Participar en el juego como una unidad u otra puede ser una experiencia totalmente distinta. Aquí tienes las claves de cada unidad. Tú eliges.

UNIDAD: SOLDADO





El soldado raso es la clase más configurable de todas, puesto que puede manejar gran variedad de armas pesadas. Al principio de la misión es la unidad ideal para cubrir a los ingenieros al tiempo que estos están haciendo su trabajo, y al final, acaba resultando esencial para robar objetos o escoltar tanques, por ejemplo. Lo más peculiar es que según el arma que lleve el soldado su utilidad puede variar, desde lo esencial hasta lo nefasto.

ARMAS ESPECIALES: Aunque es un total de cinco el número de armas que puede utilizar, conviene saber que las más habituales son la ametralladora pesada (MG42), por su importante capacidad destructiva, y el Panzerfaust (lanzacohetes), por su enorme poder a la hora de retener oleadas enemigas y dañar a todo tipo de vehículos blindados. No olvides que cada vez que consigas una baja enemiga, obtendrás 3 puntos de experiencia.

TÁCTICAS Y PRIORIDADES:

- Elige esta unidad siempre que el cupo de médicos e ingenieros esté cubierto, o cuando las tareas de ingeniería estén ya realizadas y tan sólo haya que resistir o asediar.
- Utiliza el mortero o el lanzagranadas para derribar las defensas enemigas desde un lugar seguro. El lanzallamas es muy útil para "vaciar" búnkers o limpiar de "ratas" los túneles.
- Si tu arma preferida es la Thomson, o la MP40, recuerda que cualquier otra unidad del juego puede manejar esos mismos subfusiles y cumplir además otras tareas mucho más variadas.
- Para controlar un área estratégica del mapa haz un buen uso de la ametralladora fija MG42. Sólo tienes que escoger un lugar cubierto desde el que puedas ver al enemigo, y... ¡disparar!
- Si alcanzas la cuarta estrella de experiencia en armas pesadas, podrás llevar una pistola en combinación con tu arma principal. Por ejemplo, mortero y pistola.
- Intenta realizar un juego agresivo, distrayendo la atención del enemigo, poniéndote en medio para causar la mayor confusión posible. Recuerda que el soldado raso está para correr riesgos.

UNIDAD: MEDICO







Esta unidad sirve para sanar a los compañeros de equipo heridos, de modo que puedan reincorporarse al combate sin esperar a la siguiente ronda de refuerzos. El médico es, en principio, débil, puesto que aunque cuenta con un rifle de repetición Thomson o MP40, sólo dispone de un cargador, una granada y la pistola de soporte. Para defenderse depende de la cobertura que le ofrezcan otras unidades, pero en caso de contar con munición extra, es una de las unidades más resistentes, ya que su energía vital se recupera automáticamente.

ARMAS ESPECIALES:

- JERINGUILLA: Úsala en el cuerpo agonizante de un compañero y revivirá de inmediato, con la salud al 50%. Una vez alcanzado el máximo nivel de experiencia como médico, puedes usar la jeringuilla para inyectarte adrenalina y potenciar tu resistencia en el combate (disparo secundario). Cada vez que usas la jeringuilla obtienes 4 puntos de experiencia.
- BOTIQUINES: Los botiquines son ilimitados, pero si gastas varios a la vez deberás esperar un rato a que se recarguen. Cada uno completa parcialmente el medidor de salud de cualquier soldado (incluso el de los enemigos). Para que tus compañeros heridos los usen Lánzalos a sus pies. Cada botiquín repartido te dará 1 punto de experiencia.

TÁCTICAS Y PRIORIDADES:

- Repartir botiquines es primordial, sobre todo en equipos de 8 jugadores o más. Si faltan médicos, usa esta clase para compensar.
- En áreas de de resistencia, reparte por el suelo todos los botiquines que puedas para que tus compañeros de equipo siempre encuentren uno a mano cuando lo necesiten.
- Dos o tres médicos de cobertura pueden conseguir que el número de bajas del equipo sea enormemente bajo, obteniendo con ello una ventaja notable sobre el equipo contrario.
- Cuando un soldado pide ayuda médica, la brújula muestra una cruz roja en el mapa que le localiza. Vigila que su posición sea segura, y entonces, acércate a él para sanarle.
- Cada vez que reaparezcas en una ola de refuerzos (o cuando agotes tu miserable cargador), no dudes ni un momento en utilizar el chat para solicitar munición a cualquier artillero de tu equipo.
- En equipos reducidos (menos de 6 jugadores) el médico puede actuar como atacante si tiene una fuente de munición estable.





SOLDADO: La unidad básica de ataque y refuerzo, es mucho más útil de lo que parece.



MEDICO: Todo equipo necesita de uno, o dos a ser posible, para reducir el número de bajas.



INGENIERO: Su trabajo eliminando barreras y arreglando lo estropeado le hace imprescindible.

UNIDAD: INGENIERO







Si hay una unidad imprescindible, ésa es el ingeniero. No sólo es necesario para dinamitar paredes, barricadas o vehículos, sino también al revés. Cualquier daño en un vehículo, puesto de defensa o punto de control puede y debe ser reparado por el técnico. Además, puede colocar minas invisibles para el enemigo, y desactivar las contrarias. Si eres novato, el ingeniero puede llegar a marearte, pero en cuanto aprendas a usarlo, no podrás cambiar de clase.

ARMAS ESPECIALES:

■ DINAMITA: Lánzala y activa el temporizador con los alicates. Explotará en 30 segundos. Si tienes tiempo, desactiva la enemiga (6 puntos de experiencia), o incluso la tuya propia si está mal colocada. La dinamita destruye muros, puentes, torretas, barricadas, vehículos y puestos de control (10 puntos), pero es fácil de localizar por su color rojo brillante.

■ MINAS: Cada equipo puede poner hasta 10 minas en el mapa. Cuando se llega al máximo, debe explotar o desactivar alguna para poder poner más. La acción es idéntica a la de dinamitar, pero conviene tener cuidado con ellas porque una vez activadas, explotan al menor roce (4 puntos). Tu equipo las verá marcadas con una bandera, pero el contrario no podrá detectarlas. Una vez puestas, también pueden desactivarse (4 puntos).

■ ALICATES: Con los alicates puedes construir y reparar ametralladoras fijas, tanques, camiones, barricadas (entre 5 y 7,5 puntos). Para convertir los puntos de control enemigos en neutrales, primero dinamítalos, y luego usa los alicates en ellos para reconstruir un punto de control favorable a nuestro equipo.

TÁCTICAS Y PRIORIDADES:



■ Cualquier equipo de más de 4 jugadores necesita al menos dos ingenieros. Sin ingenieros no se puede ganar una partida, pues son necesarios para demoler y construir.

■ Coloca minas a los lados de entradas y salidas, junto a las banderas de construcción, o en objetivos a los que acudirá el enemigo para intentar sabotear tus planes.

■ Cuando utilizas una dinamita, los demás ingenieros deben esperar unos segundos para colocar otra, así que procura no perjudicar a tu equipo abusando de ellas.

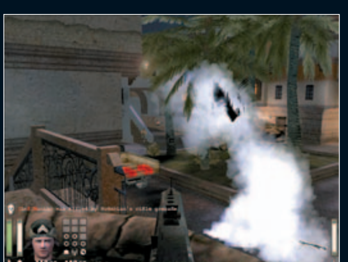
■ Si colocas las minas demasiado juntas puedes acabar cerrándole el paso a tus compañeros y hacer que las pisen sin querer. Deja siempre un margen para poder atravesarlas.

■ Vigila constantemente el mapa para dirigirte a aquellas construcciones que hayan sido derribadas y que tengas que reconstruir para que sean útiles hasta que acabe la partida.

■ Por eliminar a un enemigo con la granada adosada del fusil Garand ganarás 3 puntos de experiencia. Eso sí, recuerda que no puedes disparar más de dos seguidas sin esperar.

UNIDAD: ARTILLERO





Es el único y verdadero apisonador en combate. Este "soldadito venido a más" puede ordenar bombardeos selectivos con señales de humo y prismáticos, y además es una fuente inagotable de munición. Su inconveniente es que sólo puede llevar un tipo de subfusil. Además, no es la clase ideal para novatos, pues un bombardeo mal organizado puede freír a tu propio equipo. Su tarea esencial es la de "despejar" zonas calientes y proveer de munición al equipo.

HABILIDADES ESPECIALES:

■ SEÑAL DE HUMO: Lo que parece una vulgar e inofensiva bomba de humo es en realidad el marcador para un bombardeo fugaz y devastador. De hecho, entre lanzar el bote y el estruendo de fuego, apenas pasarán dos segundos. Por finiquitar a un enemigo con el bombardeo aéreo obtienes 3 puntos de experiencia. Además, los puntos son acumulables (si matas a 3 soldados, obtienes 9 de golpe…)

■ PRISMÁTICOS: Activa los prismáticos y marca un objetivo con el botón secundario. Al instante, una lluvia de proyectiles de cañón arrasará la zona marcada. Cada muerte te otorgará 4 puntos. Destruir un objetivo fijo (torre, vehículo, etc), tanto con bombardeo como con artillería, proporciona 5 puntos. Lo malo es que tendrás que esperar unos segundos entre bombardeo y bombardeo.

■ LOTE DE MUNICIÓN: Nada más reaparecer en el punto de salida, tus compañeros de equipo agradecerán algo de munición extra, sobre todo los médicos. Los lotes de munición son parecidos a los botiquines, y puede recogerlos cualquiera (también los enemigos). Si lanzas muchos, espera un tiempo de recarga. Cada lote te dará 1 punto.

TÁCTICAS Y PRIORIDADES:

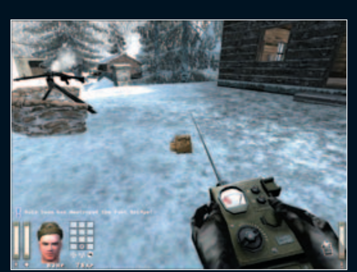
■ Siempre que haya compañeros de equipo en combate, suelta lotes de munición sin parar para que los recojan quienes más los necesiten.
■ Vigila el mapa y la brújula para atender peticiones de munición cercanas. Las reconocerás por el icono de bala sobre la cabeza del soldado.
■ Los bombardeos selectivos no afectan a lugares cerrados: no sirve de nada lanzar señales de humo en un búnker o bajo un puente.
■ Usa la munición sobre ti mismo para ir "sobrado" de ella y acompaña a soldados, ingenieros o médicos para ir proporcionándoles munición y cobertura constante. Cuestión de refuerzo…
■ Todos los mapas tienen lugares con provisiones (munición y botiquines). En esas zonas tu habilidad de repartir munición se necesita.
■ Los puntos de control enemigos son los lugares más idóneos para sorprender a pelotones enteros a base de bombardeos, pero procura no descuidar los objetivos principales de cada misión.





UNIDAD: AGENTE ENCUBIERTO





Este soldado es el espía por antonomasia. Escoge esta unidad si eres de esos jugadores que prefieren atacar por la espalda y burlarte de tu enemigo, pero evita mezclarte entre los agentes secretos si lo tuyo no es la sutileza. Esta unidad puede disfrazarse para descubrir minas enemigas y asesinar sigilosamente. Además, es el único efectivo que puede llevar rifles con mira telescópica.

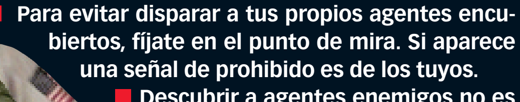
HABILIDADES ESPECIALES:

■ DISFRAZ: Para conseguir un disfraz tienes que acercarte al cadáver de un enemigo (no vale que se encuentre moribundo) y mantener pulsada la tecla de usar sobre él. Automáticamente, su traje será tuyo y pasarás desapercibido (obtendrás por ello 5 puntos). Si un enemigo te ve atacarle entonces perderás el disfraz. Para poder seguir con la mascarada, tendrás que acuchillarle por la espalda.

■ DE TODO UN POCO…: Por cada disparo a la cabeza que aciertes, ganarás 5 puntos de experiencia. Por cualquier tipo de muerte, 3 puntos. Cada vez que descubras una mina enemiga con los prismáticos, ganarás 5 puntos. Para usar la carga remota sobre un objetivo (ganarás 7 puntos), lánzala al suelo, aléjate prudencialmente y pulsa el detonador. Si te alejas demasiado, el detonador perderá alcance.

TÁCTICAS Y PRIORIDADES:

■ Cuando llevas puesto el disfraz puedes abrir cualquier puerta enemiga sin necesidad de solicitar autorización alguna, lo que puede ser enormemente útil para ir adelantando en una invasión.
■ Si te acercas demasiado a tus enemigos, estos pueden descubrirte aunque lleves puesto el disfraz, pues su punto de mira se torna diferente cuando se posa sobre el cuerpo de alguien del equipo contrario.
■ Al mismo tiempo, intenta mantenerte alejado de tu propio equipo cuando vayas enmascarado, puesto que tus compañeros pueden confundirte con un soldado enemigo y te dispararán.
■ Si consigues las cuatro estrellas de experiencia actuando como agente obtendrás la utilísima habilidad de asesinar por la espalda a los enemigos con una sola cuchillada. Ni el más mínimo ruido…
■ Para evitar disparar a tus propios agentes encubiertos, fíjate en el punto de mira. Si aparece una señal de prohibido es de los tuyos.
■ Descubrir a agentes enemigos no es tan complicado. Tan solo tienes que fijarte en determinados soldados que lleven cuchillo todo el rato o que persigan a tus compañeros.







CONSEJOS GENERALES

Va llegando el momento de poner en práctica todo lo que te hemos enseñado. Antes, toma nota de estos consejillos…

Escoger servidor

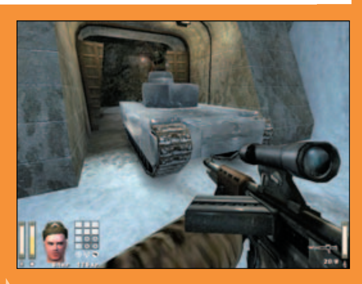




TENER BUENA PUNTERÍA puede ser tan importante como escoger un servidor de juego adecuado. De un ping "decente", depende la fluidez del encuentro, así que a la hora seleccionar partida, ordénalas por ping, y si el valor está entre 0 y 100 ms, puedes considerar que estás ante el servidor idóneo. Entre 100 y 200 ms, es aceptable, aunque conforme roces los 160 notarás pérdida de información. Cualquier servidor por encima de 250 es poco jugable. A partir de 300 los problemas de retraso se harán insoportables.

ESPECIFICAR el tipo de conexión es igual de importante. Si escoges ISDN y tienes ADSL, estarás "frenando" el juego. Y al contrario, si tienes módem y eliges CABLE, notarás un atasco considerable. Cada vez que refresques el listado, marca las casillas de "password: don't show", "full/empty: don't show". Así, evitarás listar las partidas que están completas / vacías o aquellas que requieran un password para acceder. Y no olvides desactivar cualquier descarga en curso, o programa de mensajería instantánea.

Disparos precisos





EL AGENTE encubierto tiene una de las armas más contundentes: el rifle de francotirador. No obstante, su uso es algo más que complicado. Primero, hay que tomar un lugar seguro y cubierto, donde sepas que no te van a ver ni a molestar. En segundo lugar, debes seleccionar un blanco fijo (artillero, ametrallador), acercar varios niveles de zoom y mantener el pulso varios segundos, hasta que el rifle se estabilice. Cuando estés seguro… ¡BANG! Enemigo al hoyo.

ERRAR es fácil. Si intentas atravesar la testa del contrario y la distancia es grande, la bala tenderá a desviarse. Por eso, a veces es mejor disparar al torso y asegurar que perder el tiro. Un método eficaz para impactar en la cabeza es buscar el centro de la barbilla como referencia. En el caso del rifle de repetición, la cosa es más fácil, pero hay que controlar el retroceso recolocando la mira cada vez que efectúas un nuevo disparo.

Empezando de cero





APRENDER DE MEMORIA todas las localizaciones de los mapas no tiene mucho sentido. Para iniciarse en el juego conviene escoger la clase de médico (en cualquiera de los dos bandos) y seguir a los jugadores más expertos para que nos guíen entre los objetivos. Pronto lograrás aumentar de rango y experiencia.

SÁNALES cuando lo necesiten, y reparte plomo cuando os ataquen. Dedícate a observar lo que hacen los ingenieros, a dónde se dirigen, cómo usan las armas pesadas los soldados y qué puntos son los más conflictivos… De esta manera, irás familiarizándote con los mapas y el sistema de combate.

ENTRAR en las partidas como observador (spectator) tampoco es mala idea si quieres aprender los trucos y las "malas artes" de los jugadores más expertos. Para ello, simplemente saca la tabla de resultados (tab) y sabrás quiénes son los que más dominan.

Jugando al Limbo





SI CAES HERIDO pueden suceder varias cosas. La peor de todas es que tu cuerpo explote, con lo que ningún médico podrá sanarte, e irás directamente al limbo para esperar a la siguiente ronda de refuerzos. Si agonizas, piensa en tus alternativas.

CALCULA EL TIEMPO que queda antes de la ronda de refuerzos. Si son más de 20 segundos, pide un médico y espera unos 10 segundos. Si ves que van a sanarte, siempre es mejor resucitar que volver a empezar desde el punto de control más cercano.

SI LA CUENTA es inferior a 5 segundos, dispara para saltar al limbo y no perder la ronda, pues ningún médico podrá salvarte. En cualquier caso, si te rematan a bocajarro no tendrás elección.

APROVECHA los segundos de limbo para analizar las carencias de tu equipo, el avance por el mapa, y las estadísticas.





NW Nights: Shadows of Undrentide

AUNQUE HAYAS ACUMULADO EXPERIENCIA en el juego original, la expansión de «Neverwinter Nights» exige crear un personaje desde cero. Además, incorpora numerosas novedades. Vamos a descubrir algunas de ellas...

1 LA MEJORA PRINCIPAL es la posibilidad de controlar a otros miembros del grupo, incluyendo su inventario. Elige las armas que mejor se adaptan a cada personaje y no te olvides incluir pociones curativas. Los compañeros disponen de dos clases, y suben de nivel equitativamente. Puedes decirles que dediquen todos los puntos a una sola. Si comparten una clase con el protagonista, ordénales que evolucionen la otra. En ocasiones, mueren o desaparecen. En el primer caso, tendrás que resucitarlos, curarlos al máximo y pedirles que se unan a ti. Si desaparecen, es que han usado su anillo mágico: vuelve a la casa de Drogan y ruégales otra vez que vengan contigo.

2 LOS LANZADORES DE HECHIZOS han sido equilibrados y actúan de forma más precisa en la expansión. Los atributos principales para las distintas clases de hechizadores son los siguientes:
Mago: Inteligencia. Bardo, Hechicera: Carisma.
Clérigo, Druida, Ranger y Paladín: Sabiduría.
Un personaje sólo puede lanzar hechizos hasta el nivel (atributo principal –10). Si un bardo tiene 14 puntos de Sabiduría, sólo podrá lanzar conjuros de nivel 14-10= 4.

Consigue lo que quieras



LAS RECOMPENSAS que los enemigos dejan al morir, son aleatorias. Los cofres de los jefes de fase disponen de una puntuación que dependen de tu nivel, pero con varios rangos de premios. El truco está en hacer una grabación rápida (Tecla "G") justo antes de que el enemigo muera definitivamente. Si la recompensa no te convence, recupera la partida y vuelve a rematar al monstruo.


1

3 LAS TRAMPAS son mucho más peligrosas. Las nuevas clases, como el asesino o la "shadowdancer", tienen habilidad para desactivarlas. Ordena a tus compañeros que se alejen y se tiren al suelo. Conviene tomar una poción de Vida para aumentar los puntos de impacto del desactivador. Otro truco es grabar el juego, activar la trampa, recuperar la partida, y usar un objeto que proteja contra ese daño. Sin embargo, en la expansión hay una probabilidad de que la trampa y el daño sean aleatorios. Algunas trampas pueden destruirse a distancia, con un disparo.

4 LAS ARMAS ARROJADIZAS no necesitan ser equipadas, pero el lanzador debe tener una mano libre. Su precisión depende de las habilidades de lanzamiento, agilidad y suerte. La Piedra de Trueno es letal en el punto de impacto, pero es muy inestable: si caes desde una altura elevada o eres golpeado fuertemente... ¡Puede explotar en tu inventario! La Bolsa Enredapies es muy apreciada por ladrones y asesinos, pues reduce la velocidad de guardias y policías.

5 SI USAS EL ANILLO DE MYSTRA puedes volver a la casa de Drogan para pedir consejo, curarte, o comprar objetos, pero sólo en el primer capítulo. Si quieres volver al lugar donde estabas, pídeselo a Ayana. Otra novedad es que no puedes descansar en cualquier lugar: deberás encontrar una habitación vacía, y cerrar todas las puertas. Si estás a la intemperie, tienes que matar a todos los monstruos de los alrededores. Desarrolla Empatía Animal para hablar con ellos y obtener tesoros. Ahora algunos enemigos te siguen al cambiar de escenario: ya no valen luchas fronterizas.


2
3
4
5

Age of Wonders: Shadow Magic

APROVECHAR BIEN LOS PRIMEROS MOVIMIENTOS proporciona una ventaja incalculable en cualquier juego de estrategia, especialmente si es por turnos. Aquí tienes una serie de claves que te serán de gran utilidad.

1 AL COMENZAR el escenario siempre contarás con tu Mago principal y algunas tropas a su servicio, entre las que quizá se encuentre un Héroe. En lugar de agrupar las tropas con el Heroe para explorar tus alrededores, manda cada unidad a explorar por separado; cubrirás más terreno, y ganaras varios turnos de ventaja. Al comienzo, deja al Mago explorar zonas que no representen peligro. En la ciudad principal, crea más unidades, especialmente arqueros y unidades de ataque a distancia. Aprovecha para comenzar la investigación de hechizos en cuanto localices una fuente de Maná.

2 ASEGÚRATE de investigar cualquier tramo de acceso a tus dominios, especialmente aquellos por los que deambulen unidades Independientes; allí deberás reunirlas más tarde. Una vez reconocido el terreno, divide las unidades iniciales en dos grupos, para cubrir los accesos más importantes. La mayoría de las veces, sólo tendrás que preocuparte de uno o dos de ellos. Encierra al Mago en su Torre, la cual podrás mantener generando tropas dependiendo de la resistencia cercana que te hayas encontrado. Si te da tiempo a cumplir el proceso partirás con una ventaja táctica en la partida.



Bajo asedio



DURANTE UN ASALTO, procura hacer el mayor daño posible con tu artillería, disparando a los arqueros defensores. Mientras llevas a cabo el asedio puedes colocar en una posición protegida de las flechas a tus unidades. Deja siempre un arquero enemigo vivo para que así el enemigo retarde el ataque frontal. Mientras tanto podrás acabas con sus unidades sin correr riesgos.


1


2

3 APROVECHA los turnos en que no preveas ningún enfrentamiento complicado –mientras explores territorio neutral, o no haya Héroes enemigos cercanos– para construir nuevas estructuras y mejorar la calidad de tus tropas. Construye uno o dos Pioneros para levantar carreteras y asentamientos en ruinas, que se mantengan detrás de tus grupos principales. Debes amurallar tus ciudades sólo cuando preveas alguna amenaza, y ésta no se producirá hasta bastante más tarde de los quince primeros días.


3

4 PARA DEFENDER tus emplazamientos, es preferible usar muchas unidades baratas de ataque a distancia, que pocas unidades de alto nivel. Sobre todo, porque en esta versión, los combates comienzan a mucha menos distancia que en las dos entregas anteriores, y las unidades invasoras estarán al alcance de tus proyectiles desde el primer momento. Recuerda también que el primer turno es para el defensor. Bloquea las puertas más cercanas con tus unidades de tierra más poderosas, para impedir el acceso a más de una unidad.


4

5 SÓLO PODRÁS DEFENDERTE de unidades aéreas con ataques de proyectiles o con otras unidades similares, que también podrán ayudar en caso de combate marítimo. Procura que tus grupos de unidades tengan cubiertos todos los tipos de amenaza que puedan encontrar durante la exploración, ya sea terrestre o aérea, con al menos dos o tres unidades capaces de atacar a distancia. Mantén las unidades más poderosas junto a los Héroes, dejando a las más débiles la tarea de apoyo, o defendiendo ciudades. De esta forma, podrás hacer uso de las habilidades especiales de los Héroes sin exponerles a un peligro innecesario.


5



Port Royale

EVITAR LA BANCARROTA no es una tarea sencilla en este juego. El mantenimiento de nuestros barcos puede resultar muy costoso, pero si sigues estas recomendaciones al menos conseguirás evitar los errores más frecuentes.

1 LOS PRECIOS: Todo el sistema económico de «Port Royale» se podría resumir bastante bien en la máxima “compra barato, vende caro”. El problema es que no siempre resulta evidente cuáles son los productos baratos y cuáles los caros en cada puerto pero, afortunadamente, el programa nos ofrece varias formas de distinguir unos de otros. En primer lugar, si examinamos la descripción de la ciudad podemos ver un resumen de su producción y, lógicamente, serán más baratos aquellos bienes de los que más unidades se produzcan. Además, en la lista de precios los productos que escasean, los que debemos vender y nunca comprar, aparecerán marcados en rojo. Por último, si queremos estar totalmente seguros, se puede afirmar que si la diferencia entre el precio de compra y el de venta de un objeto es menor del 10% se trata de una buena oferta y podemos comprarlo sin temor pagar en exceso.

2 EDIFICIOS DE PRODUCCIÓN: Si queremos centrarnos en el aspecto económico del juego podemos dar el salto de comerciantes a productores, construyendo nuestras propias fábricas y talleres. Además de evitar los riesgos de la navegación, como por ejemplo los piratas, el beneficio potencial que podremos obtener será mucho mayor. A la hora de construir lo más seguro son los talleres que no requieren productos externos para funcionar, como por ejemplo las plantaciones de cacao o de cereales. Si construyes, por ejemplo, una destilería de ron, asegúrate de hacerlo en una ciudad donde exista abundante azúcar o de traerlo con tus barcos, porque si no, corres el riesgo de arruinarte con los costes de producción.

3 MISIONES: Aunque las misiones son una forma rápida y divertida de obtener dinero, prestigio y puntos de experiencia debes estar muy seguro de que vas a poder cumplirlas antes de aceptarlas. La perdida de prestigio que se sufre cuando se falla en una misión es realmente importante, y si fallamos varias veces nuestras posibilidades de éxito quedarán seriamente mermadas.

4 TRIPULANTES: Aunque al principio la idea de adquirir muchos barcos y equiparlos con todos los marineros posibles es tentadora, lo cierto es que la paga de la tripulación es uno de los gastos más importantes a los que debemos hacer frente. Hasta que no tengas una fortuna considerable vigila muy de cerca el número de marineros a los que tienes que pagar un salario fijo por sus servicios.

5 LOS PIRATAS: Los ataques de los piratas son el principal peligro que nos encontraremos al navegar por los mares del Caribe. Para evitar la pérdida de los cargamentos, lo mejor es no repartir equitativamente cañones y marineros entre todos los barcos, sino concentrar la mayor cantidad posible de ellos en el barco más grande del convoy.


1


2


3


4


5





LOS BARCOS DE LOS PIRATAS son una mercancía bastante valiosa para comerciar con ella, por lo que a menudo es preferible abordarlos antes que hundirlos en las profundidades marinas –como por otra parte se merecen–. Aunque no decidamos conservarlos, ganaremos un buen dinero con su venta, y obtendremos más cuanto menos dañados hayan resultado en el combate con nuestros barcos.

Harbinger

UNOS CUANTOS CONSEJOS BÁSICOS, sin los cuales te será bastante complicado sobrevivir en el universo futurista de este juego de acción y rol.



LA ELECCIÓN DEL PERSONAJE El humano es el más sencillo, y la Culibine la más complicada.



CADA ENEMIGO es vulnerable a un tipo de ataque, por ejemplo, los robots y los ataques EMP.



LAS DEFENSAS de la Culibine funcionan igual, así que asegúrate de llevar varias.



LAS ZONAS DE RADIACIÓN hacen que las armas se recarguen más deprisa.



RECOGE TODOS LOS OBJETOS aunque no te sean útiles, porque luego podrás venderlos.



ANTES DE ABANDONAR una zona recógelo todo; no es seguro que puedas volver después.



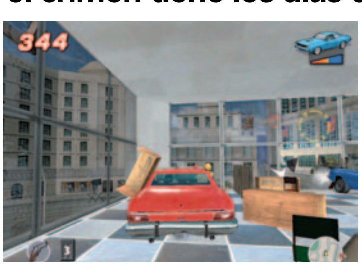
LOS BAÚLES son cruciales porque te permiten teleportar objetos entre las zonas.



LLEVAR BASTANTES medicinas es fundamental. No dudes en llenar tu inventario con ellas.

Starsky & Hutch

LA CIUDAD está repleta de maleantes, pero con una buena compenetración entre volante y pistola, el crimen tiene los días contados.



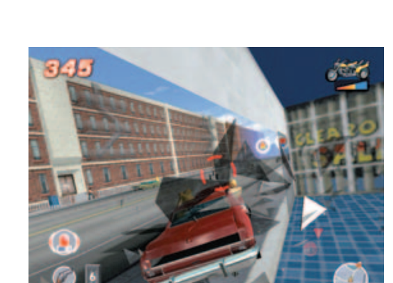
EL SISTEMA AUTOMÁTICO de disparo no es muy útil. Emplea el teclado o un volante para conducir y el ratón para disparar.



APROVECHA LOS GIROS cerrados para realizar un derrape, es la forma más rápida incrementar la audiencia.



CUANDO LA AUDIENCIA esté muy baja, acércate al coche en fuga y dispárale sin pausa para evitar que llegue a cero.



ATAJA EN LOS ESCAPARATES de las esquinas. Además de ganar audiencia, en las tiendas suele haber interesantes extras.



GOLPEA Y ACORRALA a los coches que no te den buena espina para bloquearlos contra una pared o un objeto, así podrás capturar a los sospechosos.



CONCENTRA LOS DISPAROS en activar los iconos de audiencia y doble daño, son los más ventajosos de cara a lograr el objetivo que buscas.



NO PISES A FONDO continuamente, ir a menor velocidad te permitirá anticipar las rampas para aprovechar los eventos especiales del escenario.



CON ARMAS ESPECIALES o el "doble daño" debes maximizar los disparos, incluso puedes adelantar e ir marcha atrás sin dejar nunca de apretar el gatillo.

ESTO TIENE TRUCO

¿Se te resiste algún nivel? ¿Tus enemigos parecen invencibles? ¿Quieres avanzar rápidamente? Aquí te ofrecemos una pequeña ayuda. Con estos códigos podrás acceder a trucos y secretos que te serán muy útiles... Aprovéchate.

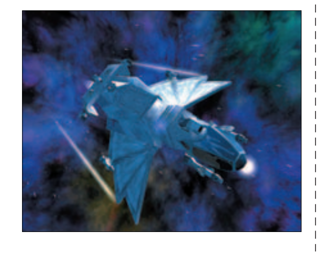
Anno 1503 AD
Consigue alguna financiación extra



Localiza el fichero, "bgruppen.dat" dentro del directorio /1503AD/DATA y ábrelo mediante un editor de texto. Debes de examinar las líneas que hay por debajo de "Bedarfsguter". Encontraras unas secciones de texto que comienzan con "Id". Los valores de estas secciones se refieren al nombre alemán de los productos que encuentras en el juego, (disponibles en páginas como http://www.dorokult.de/anno1503/glossar/). Debes editar la línea que tiene el valor "Preis" con el valor que deseas para ese producto, así si modificas el valor de "ALKOHOL", aumentaras tus ingresos por lo que la población pague por la bebida en las tabernas. Por ejemplo:

Id: ALKOHOL
BauFirst: INFRA_STUFE_1C
Preis: 700
Bonus: 5, STEPPE|PRAERIE|DSCHUNGEL
PreisLevel: 0,5,10

Freelancer
Acceder al modo Dios



Dentro del directorio Mis Documentos\Mis Juegos\Freelancer\PerfOptions.ini
Busca la línea con la cadena:
DIFFICULTY_SCALE = 1.00
debes cambiarla por la línea
DIFFICULTY_SCALE = 0.00
Serás indestructible.

Los Sims; Vacaciones
Trucos

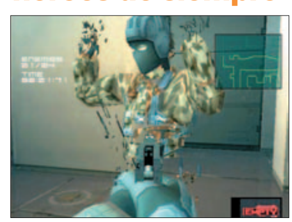
Pulsa simultáneamente durante el juego [Ctrl] + [Mays] + C para ver una línea de entrada en la esquina superior izquierda de la pantalla. Introduce uno de estos códigos para obtener la ventaja indicada.
1000 Simoleons: **rosebud**
Nueva estadística familiar a la familia actual: **hist_add**
Herramientas de construcción a nivel necesario: **auto_level**
Importa y carga la familia FAM: **file import <Fich FAM>**
Cargar la casa indicada: **house <num casa>**
Verificar y arreglar objetos robados: **prepare_lot**
NOTA: Introduce un separador (;) entre los comandos para introducir varios al mismo tiempo.

Madden NFL 2003
Estrellas



Reggie White
Consigue el máximo nivel en todos los niveles de entrenamiento del modo All-Madden para acceder a este personaje.
Steve Young
Consigue un nivel máximo en el modo de Pase de QuarterBack (St. Louis Rams) en el nivel All-Madden.
Recoger por encima del hombro:
Cuando se lanza una pelota a un receptor que esta recorriendo una trayectoria por la banda, realiza el pase rápido (golpear el botón) en lugar de lanzar una bola larga (mantener el botón pulsado). El receptor recogerá la bola sobre su hombro.
Consigue más yardas:
Cuando estés a punto de salirte del campo, si quieres conseguir más yardas, vete corriendo pegado a la línea o por encima de ella, no se te marcará fuera y en algunos casos la defensa tardará en reaccionar para detenerte.

Metal Gear Solid 2: Substance
Accede a tus héroes de siempre



Pliskin:
Termina el 50% de las misiones de VR con Snake para acceder a él.
Snake en esmoquin:
Termina el 100% de las misiones de VR con Pliskin.
Metal Gear Solid 1 Snake:
Termina el 100% de las misiones como Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden, y Raiden X.

Nascar Thunder 2003
Conseguir la pole

Conseguir el primer puesto en la parrilla de salida
Después de disputar una carrera rápida en nivel veterano, compra una licencia thunder y completa los tres niveles del test. Esto te dará la pole en la carrera.

Victoria fácil en Daytona
Asegúrate de que la duración de la carrera esté al 10%, haz que tu coche choque en la vuelta cuatro. Si lo haces bien aparecerá una señal de alerta, entra en boxes y no te fijes en que otros no entren, en breve habrá otra llamada a boxes, pero aunque vayas el último adelantarás a todos cuando entren de nuevo, estarás primero o segundo, puede que te quedes sin gasolina pero ganarás si mantienes la posición con la gasolina justa.

Truco del mes

Rise of Nations
Ocupa el mundo con facilidad



Pulsa la tecla INTRO durante el juego e introduce cualquiera de los siguientes códigos:
cheat pause [1|0]: Pausar / continuar el Juego
cheat sandbox: Muestra mapa completo.
cheat safe: Crea ametralladoras alrededor de la capital humana.
cheat diff [?:0-5]: Selecciona la dificultad indicada
cheat achieve: Muestra descubrimientos.
cheat ally (ally<nación>): Fuerza una alianza con la nación indicada.
cheat war (war<nación>): Fuerza una guerra con la nación indicada.
cheat meet (meet<nación>): Fuerza un encuentro con la nación indicada.
cheat unmeet (unmeet<nación>): Fuerza perder contacto con la nación indicada.
cheat human (human<nación>): Apaga el control del ordenador.
cheat computer (computer<nación>): Activa el control del ordenador.
cheat victory (victory<nación>): Victoria para la nación indicada.
cheat military (military<nivel><nación>): Cambiar el nivel militar de la nación.

O.R.B.
Poder absoluto en el universo



Pulsa la tecla [Intro], teclea uno de estos códigos con cuidado de respetar las mayúsculas y minúsculas, pulsa de nuevo la tecla [Intro] para activar el

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

truco correspondiente:
Desactiva modo Dios en la Unidad actual: **$GOD OFF**
Seleccionar velocidad de investigación: **$RESEARCH X <número>**
Seleccionar velocidad de construcción: **$BUILD X <número>**
Activa colisiones de asteroides: **$COLLISIONS ON**
Desactiva colisiones de asteroides: **$COLLISIONS OFF**

Rainbow Six: Raven Shield

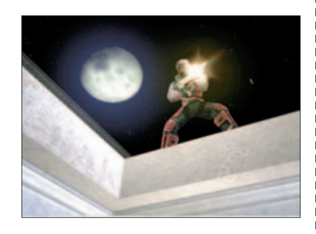
Maneja a los terroristas a tu antojo



Para activar los trucos, pulsa (º) para ir a la consola y teclea uno de estos códigos para obtener la ventaja indicada:
Llamas a los terroristas a tu posición: **callterro**
Modificar detección de jugador para terroristas: **playerinvisible**
Todos los terroristas a la vista se rinden: **tsurrender**
Los terroristas te disparan en cuanto te ven: **tsprayfire**
Los terroristas te apuntan y disparan: **taimedfire**
Los terroristas huyen de ti: **trunaway**
Los terroristas vuelven a modo sin amenaza: **tnothreat**
Ver todos los terroristas en el Mapa: **rendspot**
Modificar estado de amenaza de rehenes: **togglehostagethreat**

Red Faction 2

Munición infinita y mucho mas



Introduce uno de estos códigos en el menú trucos (Cheats) que se encuentra dentro del submenú de extras accediendo desde la pantalla principal, y conseguirás acceso a distintas ventajas:
Selección de nivel en modo un jugador: **ZYXWYZXX**
Súper salud: **XXYWYWZ**
Munición infinita: **YWXZYZXW**
Granadas infinitas: **ZXZYXZXZ**
Disparo rápido: **ZYZYXXWW**
Explosiones especiales: **WZXYWZXY**
Munición especial: **XXXXYZXX**
Elemento extra: **ZZZZWXZZ**

Shadow Force: Razor Unit

Manipula la IA de tu enemigos

Durante el juego pulsa la tecla "º" (a la izquierda del 1 en el teclado normal) para acceder a la consola y poder insertar estos códigos.
Usa **" 0"** para desactivarlos y **"1"** para activarlos.
aiGodMode: Modo Dios para enemigos.
god: Modo Dios.
aiDisableEars: La IA enemiga no te oye.
aiDisableEyes: La IA enemiga no te ve.
noclip: Puedes atravesar los muros.

Splinter Cell

Crea lo que necesites

Pulsa la tecla **F2** para abrir la consola durante el juego, ahora teclea:
summon echeloningredient. ef2000 (Modified Bullpup/Sniper)
summon echeloningredient. estickycamera
summon echeloningredient. estickyshocker
summon echeloningredient. esmokegrenade
summon echeloningredient. efraggrenade
summon echeloningredient. elockpick
summon echeloningredient. ediversioncamera

Stronghold Crusaders

Recursos gratis



Una vez te encuentres en el menú principal del juego debes pulsar simultáneamente [Mays]+[Alt]+[a] para activar el modo trucos. Ahora en cualquier momento de la partida pulsa las siguientes combinaciones de teclas:

[Alt]+[c]: Todas las misiones.
[Alt]+[k]: No necesitas recursos para construir nada.
[Alt]+[x]: 100 de popularidad y 100 unidades extra de oro.

Unreal II: The Awakening

Cambia tu visión del mundo



Durante el juego pulsa la tecla "º" (a la izquierda del cero) para acceder a la consola donde podrás introducir uno de los siguientes comandos:

CheatView(x): Coordenada X del personaje.
ViewSelf: Cámara centrada en el personaje.
ToggleTimeDemo: Activar tiempo de demo.
ToggleScoreBoard: Mostrar puntuación.
EnableFreeOrders(0/1): Activa/Desactiva ordenes.
BehindView: Vista desde atrás.
SetParticleDensity(#): Densidad de partículas #.
ToggleImpacts: Activar impacto.
SetWeaponTick(0/1): Tic de arma activado.
SetWeaponFire(0/1): Disparo de arma activada.

Truco del lector

Star Trek Elite Force

Salva la Galaxia

Añade "+set cheats 1" en la línea de destino del acceso directo que te creará el juego una vez instalado, debería de quedarte algo de este estilo:
"C: \Archivos de Programa\Activision\EF2\EF2.exe" +set cheats 1
Arranca el juego y sal. Ahora, desde la línea de comando de ms-dos, inicia el juego con el mismo comando:
"C: \Archivos de Programa\Activision\EF2\EF2.exe" +set cheats 1
(Recuerda que el PATH del fichero puede ser otro si lo cambiaste en la instalación).
Ahora pulsa la tecla "º" para acceder a la consola y poder introducir uno de estos códigos:
god: Infinita vida y munición.
noclip: Atravesar paredes.
notarget: Los enemigos no te ven.
give all : Todas las armas y municiones.
wuss: Todas las armas.
kill: Suicidio.
maplist: Lista de mapas.
quit: Salir del juego.
demo: Modo demo.

Juan G. Villanueva

Warcraft III: Frozen Throne

Disfruta a tope de la ampliación



Para utilizar un truco debes de pulsar INTRO, introducir el código y pulsar de nuevo INTRO. Si lo has hecho bien, aparecerá el mensaje **"Cheat Code Enabled".**
Recuerda que estos trucos son sólo válidos en la versión idividual.
WarpTen: Acelera la construcción de los edificios de la base.
IocainePowder: Muerte rápida.
WhosYourDaddy: Modo Dios.
KeyserSoze [cantidad]: Te da el oro que indiques.
LeafitToMe [cantidad]: Te da la madera que indiques.
GreedIsGood [cantidad]: Te da el oro y madera que indiques.
PointBreak: Elimina el límite de comida.
ThereIsNoSpoon: Maná infinito.
StrengthAndHonor: No puedes perder.
Motherland [raza] [nivel]: Saltar de nivel.
SomebodySetUpUsTheBomb: Pérdida instantánea.
AllYourBaseAreBelongToUs: Victoria instantánea.
WhoIsJohnGalt: Permite investigación.
SharpAndShiny: Mejora de investigación.
IseeDeadPeople: Elimina niebla de Batalla.
Synergy: Elimina requerimientos del árbol de tecnología.
RiseAndShine: Anochece.
LightsOut : Amanece.

LEEME.TXT

En la Comunidad los expertos de Micromanía investigan para dar respuesta a tus preguntas. Si estás atascado en un juego, si tienes problemas técnicos o cuestiones sobre futuros lanzamientos, aquí puedes encontrar las claves.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Una larga travesía

En el ya lejano año 2001, Péndulo Studios nos obsequió con una de las mejores aventuras de los últimos años: «Runaway». Lamentablemente, su publicación coincidió con la desaparición de su editora, Dinamic, lo que provocó un frenazo en seco en lo que, se suponía, iba a ser una fructífera distribución internacional. Dos años después, Péndulo lo intenta de nuevo, publicando una versión retocada en España, Italia, Alemania, con gran éxito. En agosto en saldrá en los EEUU. Puede que la aventura sea un género minoritario pero, seguramente, si «Runaway» fuese un juego de acción, deportes o estrategia, nunca podría haber salido al mercado con dos años de retraso...

ACCIÓN

BATTLEFIELD 1942
Los mejores mods



@ Un amigo me ha contado que están saliendo varios mods que cambian la temática del juego «Battlefield 1942». ¿Podríais decirme cuáles son los mejores y dónde puedo encontrarlos?

Roberto Altas

El más famoso de ellos se llama «Desert Combat», y está ambientado en el conflicto de Oriente Próximo. Puedes descargarlo en la direcciòn web: www.desertcombat.com. El segundo que más expectación está creando se llama «Eve of Destruction» y está disponible en: www.planetbattlefield.com/eod Si te gusta "Star Wars", disfrutarás a tope con el espectacular mod «Galactic Conquest». Está en www.swbattlefield.com.

DUKE 3D
Ejecutarlo en XP



@ Hace poco rescaté de mi juegoteca esta joya, pero al intentar ejecutarlo no hace nada. Tengo Windows XP y he intentado darle compatibilidad con MS-DOS, pero no he logrado ningún resultado.

Asier Ara

Es normal que no te funcione, ya que el motor gráfico y el sonido están diseñados para correr bajo MS-DOS. Afortunadamente, existen parches que te permiten configurarlo y ejecutarlo en Windows XP a la perfección. El más famoso de ellos está en: www.rancidmeat.com/project.php3?id=1. Una gozada revivir "Duke Nukem 3D" en un entorno de ventanas...

ENEMY TERRITORY
Maldito mortero



@ Estoy enganchado al juego «Enemy Territory» que disteis el mes pasado con la revista, pero no consigo manejar bien el mortero. ¿Cómo puedo hacer para que el proyectil caiga dónde yo quiero? ¿Tan torpe soy apuntando?

Sebastián Leire

A nosotros también nos costó aprender a manejarlo, porque el medidor de trayectoria es sólo orientativo. En realidad, tienes que efectuar uno o varios tiros e ir corrigiendo la trayectoria sobre la marcha, puesto que es un arma de asedio, pensada para machacar insistentemente un área. El modo de puntería define la curvatura de la parábola que trazará el proyectil.

GTA VICE CITY
Problemas con el rifle

@ El otro día me bajé un parche para que las prostitutas suban a mi coche y desde entonces el rifle de francotirador no me dispara. ¿Es por culpa de ese añadido? ¿Que tienen que ver las ellas con esto?

Salvador Duyos

Microencuesta

¿Es posible una aventura clásica en 3D manejada con ratón?

Las opiniones han estado muy encontradas. El 48% opina que sí es posible, ya que «Gabriel Knight III» se maneja con ratón, sin demasiados problemas. Por el contrario, el 41% reconoce que es casi imposible, argumentando que hay que mover la vista y caminar al mismo tiempo, y para ello, es imprescindible el teclado. El 11% restante creen que es posible pero no lo ven claro. Ninguna aventura 3D lo ha conseguido... ¿Qué hará entonces LucasArts con su «Sam & Max 2»?

El próximo mes:
¿Incorporar el juego "online" a las consolas ayudará a acercar el mercado de PC al de las domésticas?

1. No, los separará aun más. Los juegos serán muy distintos.
2. Sí, con juegos multiplataforma compatibles entre sí.
3. Quizá en un futuro, con una consola compatible con PC.

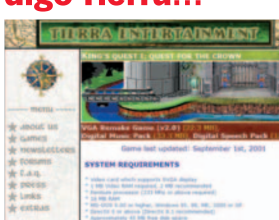
Curiosidades

Tributo a Kaufman



Quienes recuerden la película «Man on the Moon», protagonizada por Jim Carey, conocerán a Latka, el personaje que interpretaba el cómico Andy Kaufman en la serie "Taxi". Pues bien, en "Vice City" el garaje "Kaufman Cabs" no sólo es igual al de la serie, sino que puede oírse la frase preferida de Kaufman, "What are you doing?" cuando sales del lugar en un taxi.

Sierra, digo Tierra...



La compañía Tierra Entertainment ha realizado los "remakes" de «King's Quest I y II», actualizando gráficos y voces. Lo curioso es que la voz del Rey Graham ha sido doblada por Josh Madel, programador de los juegos. Roberta Williams, creadora de la saga, ha animado a Tierra a que siga con el resto de capítulos. Podéis descargarlos: www.tierraentertainment.com

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



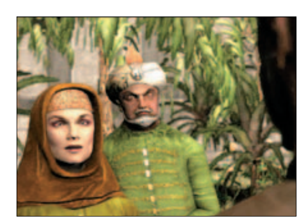
■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.



Efectivamente, se trata de un problema del parche. Ten en cuenta que cualquier modificación "no oficial" es susceptible de producir errores, así que lo más recomendable es hacer una copia de seguridad del archivo original antes de instalar modificaciones. En tu caso, tendrás que guardar las partidas salvadas y reinstalar el juego.

■ AVENTURAS

Jerusalén
Los bandidos del oasis



¿Podéis echarme una mano con esto? He llegado al oasis, en el juego «Jerusalén», pero al poco tiempo, aparecen unos bandidos y acaban con el protagonista de la aventura. ¿Cómo puedo evitar que me eliminen?

Noemí Luengo

El truco está en fabricarte un escondite: Coloca la estera encima del hoyo y cúbrela de arena para disimular el agujero. A continuación, borra las huellas de pisadas con la hoja de palmera. Por último, une la piedra al arnés para formar una honda, aparta la estera y lanza la piedra hacia la colmena. Así lograrás hacerles huir.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Pete el Napias



@ Estoy atascado en «La Fuga de Monkey Island», en la Isla Lucro. No se cómo encontrar a Pete el Napias, ni cómo hacerle recordar a Dave Ojomuerto con el perfume. ¿Qué tengo que hacer para salir de este atolladero?

José Manuel Espinosa

Debes entregar el pañuelo a Ojomuerto, para que reconozca el perfume. El olor es débil, así que debes amplificarlo. Ve al puesto Perfume y Sensibilidad y recoge un pulverizador vacío. Introduce el cebo podrido, agua del pantano, las virutas de madera de la tienda de bastones y la flor del jardín de Kangu Mandril. Ojomuerto lo reconocerá, pero aún tendrás que hacer varias cosas para descubrir el mapa de la guarida de Pete...

POST MORTEM
El diario

@ He avanzado bastante en la aventura «Post Mortem», pero ahora estoy atascado. No consigo descifrar el diario de De Allepin. ¿Podéis ayudarme a hacerlo?

Duke



Comienza introduciendo el anillo con letras que hay en el estudio en el anillo central y cierra los 4 ganchos. El libro con el anillo central muestra, a su izquierda, distintos planetas. Tres, de ellos, nombrados con las letras A, D y N, tienen una marca. En el visor superior, coloca, de arriba abajo, las letras de los planetas: A, D, N. En el visor inferior, contando de dentro hacia fuera, pon el número de órbita de dichos planetas, de arriba abajo: 5, 3 y 1. El texto quedará descifrado, y así podrás leer el diario secreto del inmortal De Allepin.

Pasatiempos 1



¿A qué juego de estrategia pertenece esta pantalla?

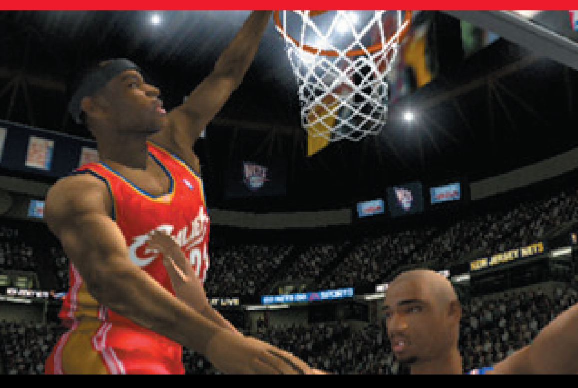
A) «C&C: Generals»

B) «Empire Earth»

C) «Rise Of Nations»

D) «World War III»

Pasatiempos 2



Ya se puede adelantar que la base de datos de «NBA Live 2004» estará plenamente actualizada. Un buen ejemplo lo encontramos en esta pantalla, con el jugador que los Cleveland Cavaliers han elegido como número uno del draft. Ya es una superestrella, ¿sabrías decirnos quién es?

A) Lebron James
B) Carmelo Anthony
C) Chris Bosh Lebron James

Para abrir boca... y dejarla abierta

Anunciada la salida de «Train Simulator 2» de Microsoft, o motivados por el auge de los "tycoon games", Microtoss ha publicado en su web: http://motorrad.cx/tspotsim/ su juego «Train Spotting Simulator», un simulador de avistamiento de trenes que, afirman ellos, "lleva al PC el poder y excitación de este excelente hobby con un realismo sin precedentes".

In dubio pro reo



En ocasiones se hace necesaria la intervención de una autoridad. Esto mismo ocurrió recientemente en «Ultima Online». Un clan le arrebató un castillo a otro, según los segundos, ilegalmente. Tras muchos días de discusiones los administradores del servidor decidieron realizar un juicio en toda regla, para exponer versiones, testigos y demás. He aquí un instante del juicio.

Lenguas de trapo

"Las armas no serán realistas al 100%, dado que la ambientación del juego es futurista. Además, ya hay bastantes clones de «Counter-Strike» rondando por ahí"
George Broussard, jefe de «Duke Nukem Forever»

"Jet Li y Jackie Chan nos han servido de inspiración para realizar los movimientos de nuestro Príncipe de Persia."
Alex Drouin, animador de «Prince of Persia III».

"Sabemos que "Tron" fue una película muy importante para una generación, así que intentamos que estos fans no se sientan defraudados."
Julia Cooms, responsable de producto de "Tron 2.0"

"Queríamos un gran contraste entre las emisoras de charla con las de música. En una, hay debates radiofónicos bastante violentos y, en la otra, famosos y gente con algo que vender es entrevistada por una locutora imbécil."
Dan Houser, productor de «Grand Theft Auto Vice City»

"Cuando un jugador de «Neverwinter Nights» compre «Shadows of Undrentide» podrá esperar una gran historia desde el comienzo. Algo que nos faltó un poquito al principio del original."
Trent Oster, uno de los productores de «Neverwinter Nights»

"Gracias los conocimientos de Erich Rutemöller podremos ofrecer un extraordinario nivel de simulación, pero sin perder jugabilidad y el espectáculo que tanto gusta a los seguidores de la serie."
Danny Isaac, productor de «FIFA 2004», comentando el asesoramiento de Erich

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Revolución para todos

Es una verdad como un templo: los diseñadores videojuegos no han perdido su capacidad para innovar y sorprendernos. Los acérrimos "fans" del género de estrategia por turnos, a la manera tradicional –y de toda la vida–, tienen su bien merecido lugar. Joyas como la reciente expansión «Heroes of Might & Magic 4: Winds Of War», o el inminente –y suculento– «Age Of Wonders: Shadow Magic», son buena prueba de ello. Está claro que es un error relacionar estrategia con un desarrollo técnico menos ambicioso. Pero, en fin, juzgad vosotros mismos acerca de lo que prometen algunos juegos que saldrán antes de final de año. «Republic: The Revolution», por ejemplo, contará con una IA capaz de generar facciones enemigas sensibles. Escenarios y efectos visuales de millones de polígonos. Libertad de acción casi total y un concepto innovador. ¿Quién puede resistirse?

SILENT HILL 3
¡La quiero ya!

@ Me gustaría saber si saldrá «Silent Hill 3» para PC. La segunda parte ya la tengo y me gustó mucho. ¿Hay algún truco para «Silent Hill 2»? ¿Saldrá algún juego para PC parecido a éstos?

Juan V. Calzada



Pues estás de suerte porque el mes pasado se confirmó que «Silent Hill 3» estará disponible en PC para el mes de octubre. Estará adaptado con gráficos en alta resolución como corresponde a los compatibles. La versión de PS2 ha sido un éxito, así que puedes esperar una alucinante aventura... Para conseguir trucos de «Silent Hill 2», te remito a la sección Código Secreto del mes pasado. Si quieres juegos de PC parecidos a esta saga, puedes probar con el excelente «The Thing», o los futuros «Shade: Wrath of Angels» y «Vampire: The Masquerade Bloodlines».

SYBERIA
Voces superpuestas

@ Tengo el juego «Syberia», pero en algunos momentos las voces se superponen, o se cortan a la mitad. ¿Hay alguna forma de arreglarlo?

José M.

En efecto, los programadores están al tanto de este problema, y lo han solucionado en el último parche, común para todas las versiones europeas. Puedes descargarlo desde la web: www.syberia.info/data/patches/syberia_sp3.exe

DEPORTIVOS

CYCLING MANAGER 3
Simulador actualizado



@ Estoy interesado en comprar un simulador de ciclismo en ruta y he oído hablar de «Cycling Manager», pero ya no lo encuentro disponible en ningún sitio. ¿Va a salir un nuevo programa de esta serie o me recomendáis otro título?

Javier Sanz

A finales de julio está prevista la publicación de «Cycling Manager 3», una nueva entrega de la mejor serie de simuladores de ciclismo en ruta, con todas las facetas técnicas a la orden del día y una posibilidades de estrategia y gestión hasta ahora desconocidas en el género. No te lo pierdas si te gusta el ciclismo.

FIFA 2003
Truco infalible



✉ ¿Cómo puedo acceder a todos los equipos sin necesidad de ganar ligas ?

Juan Alonso

Abre el archivo "soccer.ini" con el bloc de notas e introduce la siguiente línea: CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1

RUGBY 2004
Otras disciplinas



@ Soy un gran aficionado al Rugby . ¿Saldrá pronto algún juego sobre este deporte?

Andrés Garrido

EA Sports ha confirmado el lanzamiento de «Rugby 2004» en setiembre. Será un excelente simulador del rugby que del torneo de las seis naciones o del campeonato del mundo. Ha sido desarrollado por HB Studios y el sistema de control promete ser tan bueno como el de las series «NHL» y «NBA Live».

TOTAL CLUB MANAGER
Petición escuchada



@ He comprado por Internet la versión inglesa de «Total Club Manager 2003» porque EA Sports no ha editado este programa en España. A mi entender es el mejor juego de gestión de fútbol, creo que supera a Championship Manager 4. ¿Podríais confirmarme si Electronic Arts tiene prevista su distribución en España?

Vicente Parra

Desde aquí nos hemos sumado anteriormente a tu demanda. Y parece que han surtido efecto, porque EA Sports ha confirmado que el próximo «Total Club Manager 2004» sí saldrá a la venta en España, y completamente traducido al castellano.

Quién es quién

Víctor Ruiz: Genio Dinámico

SU PRIMER ORDENADOR FUE UN ZX81, y como él dice, "casi sin mirar el manual me puse a teclear". Todavía a nivel amateur, programó una versión del popular «Asteroids» para ZX81, que resultó mejor que la versión comercial.

JUNTO A SUS HERMANOS crea el sello NCM, que pasaría a llamarse Dinamic (MicroDigital Software) en 1984. Tras poner un anuncio en la revista ZX Spectrum, Víctor tuvo que acabar contrarreloj la programación de «Yenght», una aventura gráfico-conversacional. Pablo y Nacho se encargaban de duplicar las cintas en su propia casa.

SAIMAZOOM Y BABALIBA fueron los primeros éxitos de Dinamic, el equipo formado por los Ruiz: Víctor programando, Nacho con los gráficos y Pablo con la producción.

EN 1985 CREA UNO DE LOS MEJORES JUEGOS de la historia: «Abu Simbel Profanation», primer programa español que funcionaba con "sprites" y que llevará a Dinamic a convertirse en una referencia en toda Europa de la industria.

TRAS SU SIGUIENTE TÍTULO «Camelot Warriors», en 1985, su siguiente gran éxito, ya en 1986, es «Fernando Martín Basket Master», extraordinario juego de baloncesto que inmortalizó al tristemente desaparecido pívot del Real Madrid.

DE 1987 A 1991 Víctor forja su propio estilo, basado en un dominio total del "doble scroll", primero con «Game Over» y luego con «Army Moves», «Navy Moves» y «Artic Moves».

DINAMIC acusó profundamente, la transición a los 16 bits, aunque aún publicaría para Atari ST y Commodore Amiga, juegos notables como «After the War» y «Risky Woods».

YA BAJO EL NOMBRE DE DINAMIC MULTIMEDIA, nacen las sagas «PC Fútbol» y «PC Basket», cuyas numerosas entregas anuales logran records de ventas del software nacional. Pero más tarde los Ruíz abandonan Dinamic Multimedia en 1999.

CON EL OBJETIVO de volver a tener una empresa propia, crea FX Interactive junto a sus hermanos. Actualmente es el director de StudioFX, desarrollando herramientas y motores 3D que deben dar vida a dos programas rodeados de secreto.

ESTRATEGIA

GALAXY ANDROMEDA
Últimas noticias



No se ha vuelto a saber nada de «Imperium Galactica III» ¿Tenéis alguna información al respecto?

José Granado

La tercera entrega de «Imperium Galactica» se llamará «Galaxy Andromeda». Su aparición está prevista para este otoño en Alemania, Inglaterra y Francia; nosotros no tendremos que esperar mucho más. Contará con más de treinta misiones, un motor gráfico nuevo y seis razas extraterrestres diferentes.

STARCRAFT: BROOD WARS
Editor de misiones



Juego a «Starcraft: Brood Wars» y después de pasarlo y jugar todas las pantallas, he empezado a crearlas con el editor de campañas. Quiero crear una campaña propia, pero con el editor en ingles... Sé que hay que utilizar los "triggers", o algo así, pero no tengo ni idea. ¿Me podríais dar unas claves para hacerlo?

Javier Benito

Sin poner en tela de juicio la más que sobrada calidad de «Starcraft», hay que reconocer que gran parte de su éxito se debe a su editor de niveles. Mejor que darte unas claves podemos indicarte donde encontrar un excelente tutorial para crear campañas. Está en la web del clan "Tango Commanders" www.ciudadfutura.com/starcraft/index.htm. Está en perfecto castellano. Ánimo, y suerte.

Pasatiempos 3

Por simple intuición... ¿Eres capaz de adivinar a qué personaje doblará este actor de la foto?

A) El conejo Max, en «Sam & Max 2»

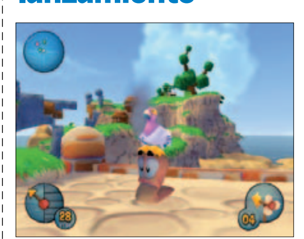
B) El motero Ben, en «Full Throttle 2»

C) George Stobbart, en el próximo «Broken Sword 3»

D) April, en «The Longest Journey».



WORMS 3D
Fechas de lanzamiento



Estoy deseando que aparezca el nuevo «Worms 3D». Pero hasta entonces me gustaría conocer la fecha prevista para su lanzamiento. ¿Conservará el juego una opción multijugador mediante los servidores Wormnet?

Oscar Rojas

Al igual que las últimas entregas de la serie, la próxima locura de Team 17 incorporará el modo multijugador habitual, con un buen montón de opciones de juego contenidas en el mismo. El lanzamiento está programado para el último trimestre de este año, tanto para PC como para las nuevas consolas.

Elegidos para la gloria



CONFLICT IN SOMALIA: La comunidad de programadores noveles trabajando en modificaciones para «Battlefield 1942» es cada vez mayor. Tenemos versiones de Star Wars, del Golfo Pérsico, de Vietnam y ahora una nueva ambientada en el conflicto de Somalia, siguiendo la línea de «Black Hack Derribado». El mod se llama «Conflict in Somalia» y podéis encontrar las primeras versiones en la dirección web: www.cismod.com.



AGE OF MYTHOLOGY: No sólo de Warcraft vive la comunidad online. Los devotos seguidores de «Age Of Mythology» tienen su portal hispanohablante en: www.e-AOM.org. En solitario o en representación de su propio clan. Aparte de unos reñidos torneos semanales, este sitio ofrece toda clase de mapas, estudios y guías de estrategia, utilidades para expertos en la materia, chats y foros de discusión, y enlaces de noticias con torneos de otros clanes.



FIFA 2003 EN CAMPUS-PARTY STADIUM: Ya han empezado las fases clasificatorias para el "Campus-Party Stadium" de «FIFA 2003», cuya fase final se celebrará la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia del 11 al 17 de Agosto. Seguro que si no habéis conseguido clasificaros, al menos merecerá la pena asistir en vivo a los partidos en conexión directa donde, presumiblemente, estarán los mejores jugadores de «FIFA 2003». Tenéis más información en: http://www.campus-party.org/stadium/

Pasatiempos 4

1. ¿De cuál de estos juegos no se ha anunciado continuación?

A) «Deus Ex».
B) «Halo».
C) «C&C Renegade».
D) «Unreal Tournament 2003».

2. ¿Cuál de estos juegos no ha tenido una versión 3D?

A) «Frogger».
B) «Lemmings».
C) «Tetris».
D) «Pang».

3.¿Cuál de los siguientes juegos no lleva la firma de Lawrence Holland?

A)«X-Wing Vs. TIE Fighter«
B) «Aces of the Pacific»
C) «Their Finest Hour»

Maníacos del calabozo

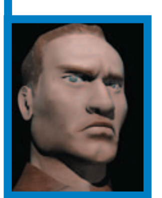


Magallanes

La ley del mínimo esfuerzo

Nos quejamos, y parece que, aquellos que deberían escucharnos, hacen caso omiso. El asunto es muy grave: Que después de años de ruegos para que los juegos salgan traducidos a nuestro idioma, aún sigan existiendo penosos ejemplos de lo contrario. Y no con juegos de segunda división, sino con títulos de renombre como «Icewind Dale 2». Después de varios retrasos, en los que da la sensación de que el juego no va a salir en castellano, resulta que, unos avispados señores –al parecer más interesados que los verdaderos responsables de esta situación, en que la comunidad de roleros disfrute de un gran título como éste, en el idioma que les corresponde– lanzan un parche de elaboración propia que traduce por completo los textos. Y entonces pensamos: ¿Cómo es posible que, si resulta así de sencillo, se esté tardando tanto? y, ¿qué cara se le va a quedar a los encargados oficiales de la traducción cuando ésta salga al mercado y no vendan ni una unidad?

Zona arcade



El Agente Ryan

Indagaciones
2ª parte

Continuando con mis pesquisas, aquí os susurro al oído algunos datos fiables más sobre el progreso de «Duke Forever». 1. No van a producirse nuevos cambios en la tecnología del motor gráfico. Todo lo que queda por completar es de nivel creativo y depuración. 2. Los chicos de 3D Realms quedaron muy impresionados por las demos de «Half-Life 2» y «Doom 3», pero están convencidos de que «Duke» aún nos puede sorprender. 3. Tienen previsto publicar un paquete completo de capturas en alta resolución o quizás algún trailer cuando el desarrollo esté entrando en su recta final. Y para finalizar, una confesión del mandamás: "Hemos cambiado de motor gráfico un par de veces y empezado de cero otras tantas. Cometimos errores y aprendimos de ellos, pero me alegro de poder crear el juego sin presiones comerciales. [...] Lo único que importa de verdad es la calidad del producto."

HARDWARE

CAMBIO DE TARJETA
Lo mínimo para jugar a lo nuevo

Tengo un Pentium III 550Mhz con 256 MB de RAM y una 3Dfx Voodoo 3 2000. Como es lógico, no me funcionan muchos de los juegos actuales. He pensado en instalar una tarjeta GeForce MX440. ¿Merecerá la pena? ¿Podré jugar a «Splinter Cell»?

Gizmo



Desde luego que cambiando la tarjeta gráfica podrás disfrutar de muchos de los juegos actuales, aunque la potencia de tu CPU está muy desfasada, así que tendrás que conformarte con bajar el nivel de detalle. En cuanto a la tarjeta gráfica, te sugerimos la gama GeForceFX 5200 (cuesta unos 90 euros) o la familia Radeon 9200 (alrededor de los 75 euros).

DVD-ROM
¿Merece la pena?

Se me ha averiado el lector de CD-ROM y, ante la necesidad de disponer de un dispositivo de lectura multimedia, me planteo la posibilidad de comprar un DVD-ROM, pero no tengo claro qué ventajas aporta, porque apenas salen juegos para este formato.

Ander Chapartegui



Hasta ahora las unidades de DVD-ROM han compensado sólo por el hecho de permitir la reproducción de DVD-Vídeo en el ordenador. La bajada de precios de estos dispositivos lo han convertido en la instalación básica de los compatibles en la mayor parte de las tiendas especializadas de informática, relegando definitivamente al CD-ROM. Por ello es de esperar que, en breve plazo, esta nueva situación en el sector del hardware anime a las distribuidoras a emplear las ventajas de los 4.7 GB de almacenamiento y la reproducción de secuencias de vídeo, con la extraordinaria calidad que permite DVD. Un ejemplo de esta apuesta es FX Interactive, que edita su serie Premium en DVD-ROM.

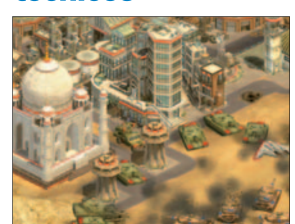
PASTA TÉRMICA
¿Sí o no?

Un amigo informático me ha dicho que tengo que ponerle pasta térmica a mi procesador Athlon XP, pero el caso es que no lo he hecho y estoy preocupado. ¿Puedo llegar a tener problemas?

Alfredo M. Sanz

El único cometido de la pasta térmica es mejorar el contacto entre la superficie del disipador y el núcleo del micro. Si no pones pasta, te arriesgas a elevar la temperatura del micro, mientras que si pones demasiada entorpecerás el paso del calor. Una fina capa sobre el núcleo es la cantidad recomendable.

RISE OF NATIONS
Problemas técnicos



Hace poco compré «Rise of Nations» y después de instalarlo, me he llevado un chasco al comprobar que sale siempre al escritorio. Según las especificaciones de la caja, voy sobrado con el equipo. ¿A qué se puede deber el fallo?

Manuel del Olmo

El problema que te da el juego al arrancar está causado por tu tarjeta gráfica (Voodoo 3) completamente incompatible con «Rise of Nations». Por el momento, tendrás que esperar a que alguien –Microsoft, seguramente– subsane el fallo, o cambiar de tarjeta. El mismo fallo tendrán los que usen una Diamond Monster Fusion, o una placa Intel 740, 810 y 815.

TEMPERATURA
Márgenes de seguridad

Tengo un Pentium 4 a 2.53GHz y me gustaría saber cual es la temperatura óptima tanto de la placa base como del procesador en un rendimiento normal y luego intenso.

Angel

La temperatura óptima de la CPU debe estar en el margen de 44-52 grados, pudiendo subir hasta 60 bajo uso intensivo. No es recomendable que supere 70 grados. Para la placa base, estos valores son de 30-36 grados en condiciones normales, el uso intensivo debe estar entre 38-40 grados. También es importante saber cómo se mide la temperatura, te recomendamos que utilices un programa como «Motherboard Monitor», que te permite seleccionar la medición mediante el sensor que algunas placas base incorporan para ofrecer la medición más real de la temperatura. El monitor de hardware de la BIOS también suele ser bastante fiable.

A debate

Adquirir un juego original siempre es mejor. Aún así, ¿crees que se deberían añadir extras a los juegos, bandas sonoras o un DVD vídeo como han hecho «Praetorians» o «Enter The Matrix»?

En esta ocasión, la respuesta ha sido unánime. La gran mayoría de los participantes del debate coinciden en señalar los extras como una forma ideal de promoción de los juegos. Sin embargo, también han aparecido algunas matizaciones. Álvaro Sáez se muestra a favor de los extras, siempre y cuando el precio no se incremente. Según él, los extras son el modo ideal de recompensar la compra de software original, pero se convierten en una penalización si aumentan el precio, incluso si se comercializan opcionalmente, incluidos en una versión especial. Marta Boira nos comenta que ella compró el juego «Enter The "Matrix» sobre todo por el DVD de regalo, puesto que se confiesa una fanática de la saga "Matrix", lo que demuestra que el marketing funciona en muchos casos. Santiago Ribelles prefiere que le den a elegir entre versión "pelada" y versión "de coleccionista", porque no a todo el mundo le interesa que le suban entre 5 y 15 euros por una camiseta, banda sonora, alfombrilla o DVD con el "cómo se hizo". Además señala que no todos los juegos pueden ofrecer un artículo extra de verdadero interés. Ana Lera es de las pocas personas que creen que ahora nos dan como "extra" lo que antes formaba parte del juego, puesto que las cajas son tipo "dvd" y antes eran preciosas cajas de cartón. Por último, y como contrapunto, Ángel Alonso insiste en que las distribuidoras deberían ahorrarse los extras y restarle al menos 10 o 15 euros a las novedades de PC.

Para el mes que viene: Las expectativas depositadas en un juego a veces definen su éxito comercial. ¿Crees que las compañías de software de entretenimiento anuncian demasiado pronto el desarrollo de nuevos títulos para crear interés? ¿Crees que es favorecedor el goteo de pantallas y vídeos?

ROL

DIABLO II
Cuestiones sobre Battle.net

@ Hace tiempo que tengo ya la expansión de «Diablo II». Ahora que dispongo de una línea ADSL me he lanzado a conectarme a BattleNET. Sin embargo, he visto que tiene muchas peculiaridades que se alejan del estilo de juego en la modalidad de un solo jugador. ¿Podríais darme algunos consejos iniciales?

Jorge Muñoz

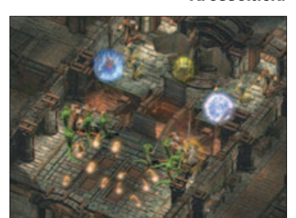


Podemos comentarte que lo mejor para un progreso rápido de tu personaje es unirte a partidas ya creadas y con mucha gente. No sólo los monstruos dan mas experiencia, sino que la cantidad y calidad de objetos mágicos incrementa. Si quieres conseguir objetos mágicos sin tener que partirte la cara con los monstruos, es mucho más sencillo que entres a las partidas de comercio, donde los jugadores intercambian objetos. Un último consejo que podemos darte es que te hagas con dos vestuarios para tu personaje, uno principal, que te aporte los mayores aumentos en habilidades y resistencias y otro secundario de busca-tesoros, que te proporcione el mayor porcentaje de probabilidades de encontrar objetos mágicos. De todas maneras, te damos una página web en la que podrás encontrar de todo con respecto a «Diablo II» y su expansión que, aunque está en ingles, merece la pena echarle un vistazo: www.diabloii.net.

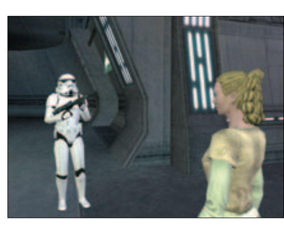
ICEWIND DALE 2
Expansión disponible

@ Soy un viciado de los juegos de rol de A–D&D, en especial los de Icewind Dale, mi saga favorita. El caso es que quisiera saber si habrá una expanción próxima para «Icewind Dale 2» o cualquier añadido con el que incrementar sus horas de juego.

Kresselack.



Pues aparte del «Bonus CD Adventure Pack», ya disponible, de momento no hay noticias de que vaya a salir alguna expansión oficial del juego. Por otro lado, ya hay disponibles mods gratuitos en Internet, algunos muy bien hechos, que casi son como una expansión.



EL ESPONTÁNEO

“Me está gustando mucho el juego de Hulk en PC. Casi estoy deseando que me pongan verde.”

Jose (Ibiza)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

STAR WARS GALAXIES
Fecha de salida

@ Leyendo el magnífico reportaje sobre Lucasarts del número de julio me fijé en que afirmabais que tendríamos que esperar hasta otoño para disfrutar de «Star Wars Galaxies», cuando en realidad ya ha salido y se puede adquirir.

Mario Ferrer

En Estados Unidos fue publicado el 26 de junio. En el reportaje nos referíamos a la fecha de publicación en Europa. Por desgracia, aún tardaremos unos meses en disfrutar de la versión en castellano. No recomendamos de momento que os lo compréis de importación, ya que los servidores europeos no están activos.

WORLD OF WARCRAFT
Rumores en la red

@ Soy un fanático de «Warcraft» y no hay día en que no me conecte a la página oficial de Blizzard para ver si hay alguna noticia nueva, relacionada con «World Of Warcraft». Mi pregunta es la siguiente: ¿Habrá que pagar una cuota aparte por jugar a este juego? Y, si supierais algo sobre los posibles requisitos de sistema o sobre cuándo verá la luz el juego, me gustaría saberlo.

Marc Vidal

Pues, sí. Blizzard ha anunciado que será necesario pagar una cuota mensual para jugar –aparte del coste del juego–, aunque no se ha concretado el precio de la tarifa. Esta cuota servirá para cubrir los costes de mantenimiento, soporte y servicio de los servidores, así como las sucesivas ampliaciones que están ya en proyecto. Sobre lo demás, no hay nada en concreto, aunque en alguna entrevista se ha dejado caer finales de otoño como fecha posible de lanzamiento.

Carrusel deportivo



Warrior

Pisa el acelerador

No soy muy amigo de expresarme con exclamaciones rimbombantes, pero esta vez no aguanto más sin decir a grito “pelao”, ¡me lo estoy pasando bomba! con «Starsky&Hutch» y la demo de «Tron 2.0». Son dos estupendas muestras de que la velocidad enfocada a la diversión de la forma más simple y directa puede generar una adicción de locura. Esperamos que estos programas orienten a los creadores de «Need for Speed: Underground», porque demuestran que para entusiasmar y divertir no todo es volcarse en el realismo y el apartado técnico. Y es que, incluso cuando se aborda un arcade sobre ruedas, el género de la velocidad para compatibles se resiente de estar ligado en exceso a la simulación más estricta. Por momentos parece que sólo nos gustan los simuladores de F1 o rallies. Son categorías que me apasionan, pero es necesario compartir las horas al volante con arcades de “pisar el acelerador” para huir de un encasillamiento que desembocaría en la escasez de títulos realmente adictivos.

Hace 10 años



El juego de portada del número 65 de la segunda época de Micromanía era fácilmente reconocible: «Mortal Kombat». Tras su más que notorio paso por las recreativas, este arcade de lucha estaba llamado a convertirse en un auténtico bombazo en compatibles, y así resultó. No en vano, fue revolucionario en varios aspectos. En primer lugar, la crudeza de sus combates, pero quizá más importante fue el innovador uso de actores digitalizados para dar vida a los personajes luchadores: Kano, Sub-Zero, Cage, Sonya, Raiden...

Pero en aquel número 65 también veríamos aparecer un nuevo referente para el que era un género en pleno auge, el de los simuladores. Se trataba de «F-15 Strike Eagle III» el más realista e impresionante simulador de combate aéreo del momento. Estaba ambientado en Oriente Medio, recreando una crisis que, curiosamente, entonces como ahora, era zona de reciente conflicto.Con menos repercusión pasó a la historia el otro gran título de portada, «Cyberrace». Un juego de carreras futuristas llenas de peligros que inspiraría futuros éxitos. Anunciábamos también la segunda entrega de una memorable saga de aventura, «Alone In The Dark 2». Y como postre la solución al divertidísimo «Day Of Tentacle»

El juego del mes



Mejor que en la serie

Elige tu juego favorito entre los comentados en la sección reviews en este número de Micromanía y envíanos un e-mail al buzón de La Comunidad. Este mes en Micromanía hemos elegido «Starsky y Hutch». El juego, es una ejemplar combinación de acción y velocidad, aderezado con el factor audiencia para hacer más emocionante cada escena. El mes anterior elegísteis «Rise Of Nations» como juego del mes, coincidiendo, esta vez, con nuestra elección.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual



Comandante Harris

Armas secretas

Hace unos meses comentaba desde estas mismas líneas como se echaba de menos la presencia de LucasArts en el mundo de los simuladores. La ausencia de Lawrence Holland pesaba como una losa sobre la compañía de George Lucas hasta tal punto que no se concebía un simulador de ésta sin la firma de aquel en la portada. Por suerte el matrimonio Lucas-Holland se ha dado una segunda oportunidad y en breve podremos ver como se reflejan los conocimientos de la saga «X-Wing» sobre los cielos de una Europa en guerra. «Secret Weapons Over Normandy» es el título que todo el género espera. El señor Holland ha destacado por conseguir cotas de jugabilidad realmente elevadísimas. Tanta ilusión me ha despertado por la noticia, que me he visto rebuscando en mi "museo" de juegos antiguos «Secret Weapons of The Luftwaffe» y «Their Finest Hour» para ir calentando...

UO AGE OF SHADOWS
La edad de la oscuridad

@ Sigo con asiduidad las noticias referentes a la compañía Origin, sin duda, mi favorita en lo que a JDR se refiere. Me he viciado con todos los «Ultima», pues ya soy un



viejo del lugar y llevo muchos años en esto; también lo hice con «Ultima Online» aunque con problemas debido a que mi inglés es bastante escaso. Ahora quiero ponerme con «Age of Shadows» la nueva expansión de «U.O.». ¿Podríais contarme algo de esta expansión que con tantas ganas espero?

Gunthar Goldentree

Pues aparte de las novedades típicas de nuevos escenarios, nuevas criaturas y nuevas armas, armaduras y objetos mágicos, la más destacable de todas es el hecho de que ahora podemos elegir clases predefinidas, indiferentemente de la manera en que luego desarrollemos sus habilidades. Así, podemos elegir un paladín, con bonificaciones en ataque y defensa, así como hechizos de ataque y ayuda o un nigromante que puede invocar criaturas e incluso convertirse en monstruos, amén de otros hechizos a cada cual más retorcido. Los objetos mágicos tienen ahora una lista de características, muy parecido a la forma en que aparecen en «Diablo II».

SIMULACIÓN

HARPOON 4
Batallas navales

@ Llevo tiempo esperando «Harpoon 4», ¿se sabe la fecha de lanzamiento? ¿Qué novedades incluirá?

Anónimo



Se espera para principios de 2004 pero no hay nada oficial. Sí se conocen algunas características, entre las que destaca la implicación de Larry Bond –Analista naval y escritor– en el desarrollo de la campaña. El juego estará ambientado entre los años 1984 y 2000, y promete poner en liza más de 1000 barcos, submarinos y aviones.

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
Guerra Civil española



@ Me apasiona la historia de la aviación española y hecho en falta algún juego que permita recrear las batallas aéreas de la guerra civil. ¿Existe algún simulador de vuelo que incluya esta opción?

Fernando Terrón

Una vez más los juegos originales nos dejan abandonados a los que queremos explorar ese conflicto, ya que no hay ningún juego que merezca la pena o de reciente aparición que lo contemple la Guerra Civil Española. Afortunadamente en la red se solucionan a menudo estas carencias en la oferta de juego con aportaciones de los aficionados impagables. Pásate por: ftp://ftp.ubisoft.fr/pub/goodies/il2/campagne_espagne.zip Te podrás descargar una campaña de 20 misiones para «IL-2 Forgotten Battles» en la que, por ejemplo, podrás enfrentar los cazas I-16 republicanos contra Me-109 nacionales. A disfutar...

STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1
¿La alternativa?

@ He visto anunciado en una tienda el simulador «Strike Fighters: Project 1» y me gustaría saber si es una opción interesante para comprar como simulador de combate aéreo. Me han comentado que sólo incluye una campaña para los americanos. También me gustaría saber si estará traducido al castellano.

Yair



«Strike Fighters: Project 1» puede ser un título ideal para iniciarse en la simulación aérea de combate, aunque al parecer, adolece de algunas carencias en cuanto a opciones. De todas formas hay que esperar a que aparezca la versión definitiva, que por alguna razón, no acaba de salir al mercado. Pero incluye modos de juego originales, incluso se puede trabajar como mercenario. Es cierto que, por el momento, sólo existirá una campaña desde el bando americano. En cuanto a lo de la traducción, afortunadamente está localizado a nuestro idioma.

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores del concurso CHAMPIONSHIP MANAGER

Alejandro Galindo Morote	Almería
Guillem Lluis Caneñas	Baleares
Domingo D. Martínez Escobar	Barcelona
Xaloc Moliner	Barcelona
Jusep Robert Salom	Barcelona
Angel De Luelmo	Barcelona
David Iborra Hernández	Barcelona
Markel Fernández García	Bizkaia
Antonio García Lozano	Cádiz
Fco. Javier Bustillo Lobatón	Cádiz
Pedro J. Muñoz Rueda	Córdoba
Jorge Moreno López	Cuenca
Fco. José Seoane Estaña	Madrid
Joaquín Rubio Miguel	Madrid
Angel Nova	Madrid
José M. González De Jesús	Madrid
Carmen Meliá Roch	Valencia
Carlos Percegas Díaz	Valencia
Fco. Javier Jurado Gil	Valencia
José Andújar Girón	Valencia

La Web del mes

Aventuras con sabor español
www.aventuraycia.com



"Aventura y CÍA" es, como ellos mismos se autodefinen, la mayor web en castellano sobre el género de las aventuras gráficas. Aquí podrás encontrar las últimas noticias sobre los futuros lanzamientos, artículos de opinión, encuestas, y contenido exclusivo: videos y pantallas de las aventuras españolas en preparación, y entrevistas a programadores de la talla de Charles Cecil, creador de «Broken Sword». Su último proyecto es la traducción del impresionante "fanzine" creado por The Nordic Adventure Guild, "The Inventory": 60 páginas mensuales dedicadas por completo a las aventuras gráficas. Tanto el fanzine como la web, imprescindibles para todo aventurero que se precie de serlo.

VELOCIDAD

COLIN MCRAE 3.0
Vídeos problemáticos



@ He instalado la demo que venía en vuestro CD, pero mientras reproduce las secuencias de introducción da un pantallazo y me devuelve al escritorio de Windows XP ¿Hay alguna solución?

Ramón Díez

Se debe a un problema de los vídeos de introducción de la demo. Primero, asegúrate de tener instalados los últimos codificadores de vídeo de «Windows Media Player». Si no, puedes descargarlos de www.microsoft.com/windows/windowsmedia/format/codecdownload.aspx. Si persiste el problema, bájate el parche de actualización de la demo desde la web: www.codemasters.com

HOT WHEELS
Buscando un demoledor

@ Me encantan las carreras de demolición americanas donde los coches y camionetas de ruedas gigantes tienen que competir a base de golpes, esquivar obstáculos y otras pruebas espectaculares. ¿Existe algún juego que simule estas categorías de exhibición?

Gerardo Labardie



No son disciplinas muy conocidas en Europa. Sin embargo, THQ ha publicado «Hot Wheels, Bash Arena», un peculiar simulador de las "arenas de demolición" que, si bien no tiene una calidad técnica deslumbrante, ofrece muchas horas de diversión a los aficionados a estas categorías extremas.

LIVE FOR SPEED
¿Versión final?



@ Soy fiel seguidor de «Live for Speed» y me gustaría saber si se ha anunciado fecha para su su disponibilidad.

Samuel Robredo

Como sabrás, este programa no va a ser publicado comercialmente, sino que estará disponible en www.liveforspeed.com. En principio, durante la primera semana de agosto. Esta versión final completa, que llevará el nombre de «Live for Speed S1», podrá comprarse con seguridad en la web, e incluirá nuevos coches, más circuitos y un sistema de actualización creado para instalar las todas las futuras mejoras que definen este proyecto.

MIDNIGHT CLUB II
Multijugador

@ Las primeras noticias de este juego hablaban de un modo multijugador online con múltiples opciones, con un estilo de juego abierto ¿Podéis decirme cómo se ha concretado todo esto en la versión final?

Alberto Súarez



«Midnight Club II» está creando un nuevo precedente en juegos online de velocidad, porque sus opciones multijugador parecen revolucionarias. El modo carrera te permite evolucionar tu coche o moto según vas ganando partidas, mientras que el modo captura la bandera es tremendamente divertido, sin olvidar el modo detonador, en el que tendrás que encontrar la bomba antes que nadie y colocarla en un punto de control para hacer que exploten tus rivales. Además, el editor permite situar a nuestro antojo los puntos de control en cada circuito.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Si eres un as del _ _ _ _ _ _ _ _ _ pero también quieres dar rienda suelta a tu espíritu de poli,...

2 Que tiemble el _ _ _ _ _ _ _ _ porque este juego nos permite ponernos en la piel de los [...] piratas.

3 ¿Eres todo un experto en simuladores navales o un marinero de _ _ _ _ _ _ _ _ _?.

4 Pero la historia se hace ahora más _ _ _ _ _ _ _ _ que en anteriores aventuras de Lara Croft.

Locos del volante



A. Barkley

Pluralidad

Desde el nacimiento de esta sección he intentado que esta columna no se limitara a expresar vuestras opiniones y las mías, sino que además fuera un medio para reclamar, a resultas de vuestras peticiones, la publicación en nuestro país de títulos basados en disciplinas minoritarias o de géneros con poca salida según los dichosos estudios de mercado. Pues bien, quiero creer que estas líneas han aportado su granito de arena en las anunciadas publicaciones de «Total Club Manager 2004» y «Rubgy 2004». Felicitaciones a EA Sports por asumir riesgos en aras de un género donde no falte ningún aficionado. Ahora sólo queda que se animen a realizar el simulador de tenis que todos esperamos. A ver si hay suerte.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ **VENDO REVISTAS DE MICROMANIA** Son las de la segunda época (formato periódico). Tengo 77 números y me faltan el 1 el 2 y el 15. Vendo todo el lote junto. Los interesados que quieran enviarme su oferta: mglavadi@tiscali.es

■ **HEMOS CREADO UN CANAL Y UN PORTAL ROL DE INTERNET,** por el cual, los aficionados podrán ponerse en contacto con "Masters" o jugadores para entablar partidas de rol de cualquier juego: D&D, Vampiro, Mago, Hombre Lobo, Akellarre, Fanhunter, Fanpiro... vía Inet (Irc por ejemplo).El canal es #Rol_Masters en el Hispano, la web: www.rolmasters.tk. También vamos a crear un script junto con www.asis-online.org de Irc para mejorar partidas, con addons de dados, anti-privados entre personajes.

■ **¿QUIERES CONVERTIR «NBA LIVE 2003» EN «ACB 2003»?** Si alguien está interesado en el parche que lo hace posible que contacte conmigo en: guti_egd@hotmail.com. Le entregaré las instrucciones para instalarlo.

■ **ENTRA EN LA TRIBU PARA «TRIBES 2».** Me gustaría formar una tribu para el juego de acción «Tribes 2» con el fin de jugar online. A todos los jugadores interesados en formar equipo conmigo puede contactar conmigo en: el_capullo_de_tu_gefe@hotmail.com

■ **CLAN SSU SERVICIO DE SECRETOS UNIDOS.** Quiero hacer un llamamiento a los jugadores de «Operation Flashpoint» para que retomen el mejor juego bélico hasta el momento visitando la web: www.clanssu.es y, ¿por qué no? alistarse al clan. Somos una gran comunidad que ya ha participado y celebrado tres torneos nacionales entre los diversos clanes. Vamos a comenzar un torneo individual en todas las categorías que este juego ofrece. Os esperamos.

MOD PARA MORROWIND DE "TIERRA MEDIA". Se llama Middle-Earth Mod y lo estamos creando un grupo internacional. En la web www.memod.co.uk podréis encontrar toda la información sobre este proyecto.

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 102

1.A (Syberia II). **2.B** (Empire Earth). **3.A** (David Trezeguet). **4.1.C** (Lords Of Everquest), **4.2.A** (Panzer General), **4.3.B** (Source) **5.1** (Starsky y Hutch), **5.2** (siglo), **5.3** (anticuado), **5.4** (Tommy).

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 103

Computer Hoy Juegos

Piensa en verde

Hulk tiñe de verde la portada de Computer Hoy Juegos Este chico grandote triunfa en la gran pantalla y... en los monitores de nuestros PC.
Y además...



• Los grandes juegos de la próxima temporada en primer contacto. Entre otros, «Half Life 2», «Tron 2.0» y «Breed».
• Los test más rigurosos de juegos como «Rise of Nations», «International Superstar Soccer 3» o «Moto GP 2».
• Una comparativa con juegos protagonizados por superhéroes del cómic.
• Las guías más detalladas y los trucos para disfrutar de los títulos analizados en la revista.
•Y, de regalo, «New York Race», el juego completo original de carreras basado en el universo de «El Quinto Elemento».



Nintendo Acción

Nintendo Acción te regala el póster con los 200 pokémon de Rubí y Zafiro

La estrella este mes en Nintendo Acción es indiscutiblemente Rubí y Zafiro. Para celebrar el lanzamiento de las nuevas ediciones regalan ¡¡un póster gigante con los 200 Pokémon!! y encontraréis una completa review del juego, que analizan y puntúan sus expertos, con las pantallas e imágenes más espectaculares.
• Además, no os perdáis el reportaje especial con los nuevos juegos de vuestros héroes favoritos, con lo último sobre «Dragon Ball», «Mario Kart», «Soul Calibur» y otros titulazos en GameCube.
• Y en la Revista Pokémon 50 estrategias geniales para empezar con buen pie la aventura por el mundo de Hoenn. Un desafío a la altura de los seguidores de Nintendo ¡¡No os lo podéis perder!!



Play2Manía

A toda velocidad con tu PS2

Los expertos de Play2Manía te han preparado este mes, entre otras muchas cosas, una fantástica comparativa donde analizan punto por punto los mejores arcades de velocidad para PS2. Por si estás cansado de dar vueltas a un circuito: Midnight Club II, Burnout 2, Need for Speed... Y además, un montón de sorpresas:
• Suplemento especial: 36 páginas con todos los juegos de PS2 analizados, puntuado y clasificados por géneros. Además, los mejores periféricos y ofertas especiales .
• Guía coleccionable: Llega al final de «Silent Hill 3» y descubre todos sus secretos: armas extras, finales alternativos. Y además, con un formato especial para que puedas archivarla en la caja del juego. Y todo por 2.99 euros.

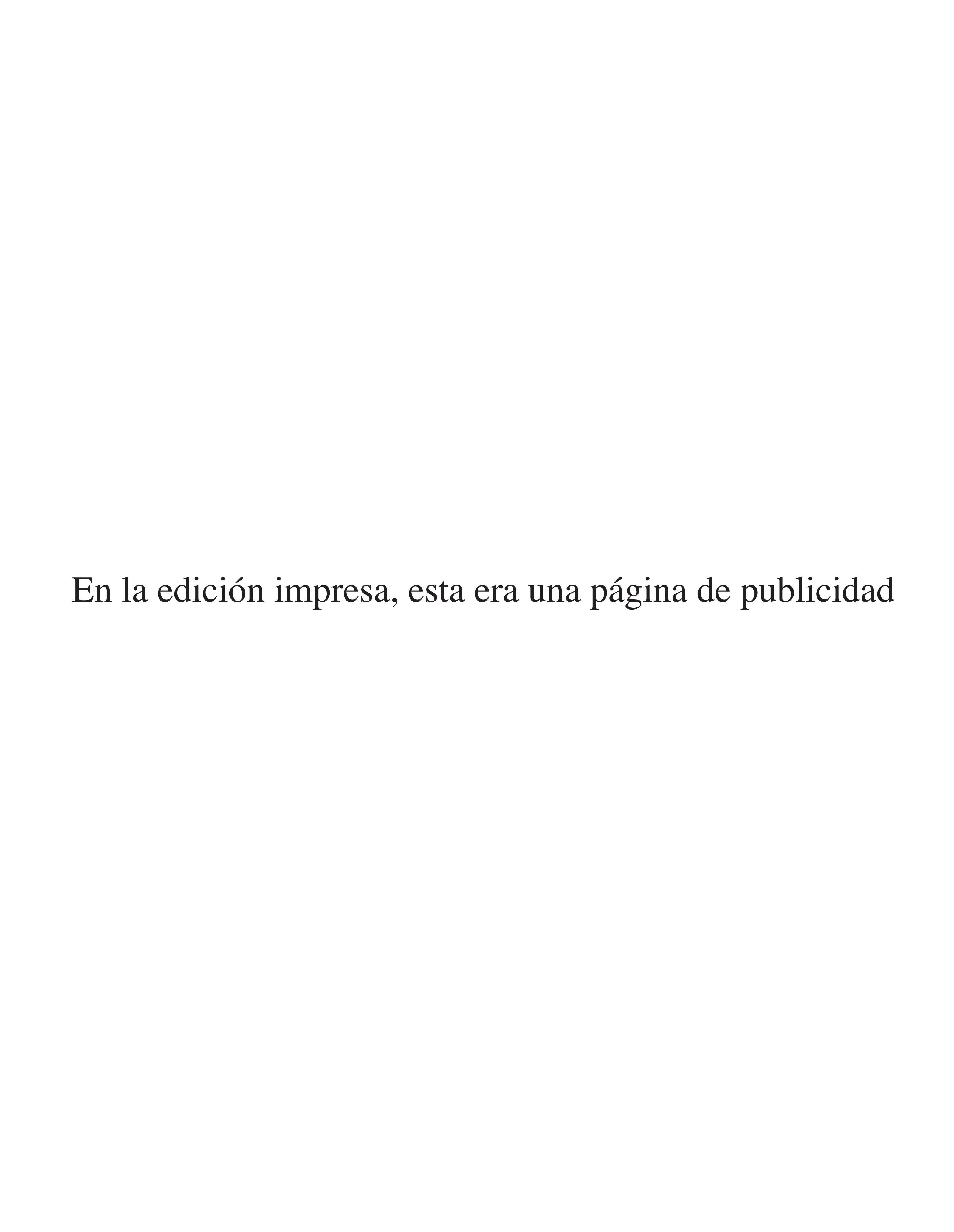


Hobby Consolas

Hollywood en tu consola

Una nueva generación de juegos basados en películas se acerca y Hobby Consolas les dedica un reportaje especial. A la cabeza, Terminator 3, acompañado por títulos como El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey, 007 Everything or Nothing y Rogue Squadron III. ¡No os perdáis estos bombazos! Y además...
• «FIFA 2004»: Un completísimo adelanto de la nueva entrega de este genial simulador. Las mejores imágenes, sus nuevas opciones, toda la jugabilidad, los partidos online…
• Llegad al final de Tomb Raider: La segunda entrega de la guía de «El Angel de la Oscuridad» os lleva hasta el final de la última aventura de Lara Croft.
• Juegos para todos los gustos: ¿Lucha? «Virtua Fighter Evolution» (PS2). ¿Acción? «The Italian Job» (todas las consolas). ¿Velocidad? «Formula One 2003» (PS2). ¿Aventura? «La Gran Evasión» (PS2 y Xbox). ¡Este número tiene de todo! A la venta el 25 de julio por sólo 2,95 euros.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Exhibición a los sentidos

Este atractivo ordenador con caja de aluminio dispone de un Pentium 4 a 3.06 GHz y una aceleradora 3D integrada en placa para los que desean que el diseño y las máximas prestaciones vayan de la mano.

AIT Qbo 3000 Pro
- Precio: **1.299 euros** *(216.135 Ptas.)*
- Más información: **Soft-Sell. Tel: 902 11 66 21**
- ***www.softsell.es***



Matices nada planos

A la hora de adquirir un monitor LCD los valores más importantes en su uso con entornos 3D en tiempo real corresponden al tiempo de respuesta, el nivel de brillo y el ratio de contraste, y en este espectacular modelo de 19 pulgadas de Benq todos ellos son excelentes.

- **Benq FP991**
- Precio: **899 euros** *(149.581 Ptas)*
- Más información: **Benq. Tel: 93 556 08 00**
- ***www.benq.es***



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **P4 3.2 GHz (800 MHz FSB)**
- Placa base: **ASUS P4P800 Deluxe**
- RAM: **2 x 512 MB DDR 466**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 24 pulgadas**
- Tarjeta 3D: **Creative GeForceFX 5900 Ultra**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX**
- Altavoces: **MegaWorks THX 5.1 550**
- Sistema Operativo: **WinXP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech Cordless Desktop MX**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight System**
- Gamepad: **Saitek P880**

Sonido demoledor

No se puede negar que impresiona el aspecto de este conjunto de subwoofer más 4 altavoces satélites, que rinde 400W de potencia para que la atmósfera de los juegos con sonido 3D cobre mayor realismo e intensidad.

Logic3 SoundStation4
- Precio: **89,90 euros** *(14.958 Ptas.)*
- Más información: **Herederos de Nostromo**
- ***www.hnostromo.com***





Acción bajo control

Cada vez hay más juegos en los que un gamepad se convierte en el dispositivo de control ideal y este modelo, aunque de gama básica, cuenta con todo lo necesario; conexión USB, 8 botones y acelerador.

Sonytec Gamepad Apollo GP-15 USB

▶Precio: **12,83 euros** *(2.138 Ptas)*

▶Más información: **Sonytec**

▶***www.sonytec.com***

Monitores multitarea

Si estás enamorado de la calidad de imagen de tu monitor LCD o CRT y sólo te falta que se pueda ver la TV, nada mejor que este estilizado sintonizador externo que dispone de mando a distancia y todas las conexiones necesarias.

ViewSonic NextVision N5

▶Precio: **200 euros** *(33.277 Ptas.)*

▶Más información: **ViewSonic**

▶***www.viewsoniceurope.com/es***





Tres dimensiones al por mayor

El procesador gráfico más rápido del mercado, el GeForceFX 5900 de nVidia, es el corazón de esta aceleradora 3D, con la que podrás jugar en el máximo nivel de calidad visual cualquier juego, incluyendo los tres juegos que vienen con ella, «Splinter Cell», «Warcraft III» y «Gun Metal».

Terratec Mystify 5900 Ultra

▶Precio: **530 euros** *(88.184 Ptas)*

▶Más información: **Terratec**

▶***www.terratec.net***

Con la música a todas partes

Ahora que en pleno verano es cuando más partido se saca a los reproductores portátiles, Creative ha tenido la magnífica idea de regalar unos estupendos altavoces TravelSound con la compra de un Jukebox3, un MuVo o un Jukebox Zen.

▶**Kit MP3 de verano**

▶Precio: **A consultar, (diversos productos)**

▶Más información: **Creative**

▶***es.europe.creative.com***





Novedades

Micromanía recomienda

Aunque una tarjeta gráfica de última generación será indispensable para jugar al máximo a **«Doom3»** y los juegos con DirectX9, tampoco hay que descuidar la potencia de la CPU, que en la arquitectura PC sigue centralizando todas las operaciones. En definitiva, si estás decidido a tener la más potente plataforma de videojuegos, te recomendamos el nuevo procesador Pentium 4 a 3.2 GHz con tecnología **"Hyper-Threading"**, que duplica las prestaciones en modos multitarea y también está entrando poco a poco en los juegos. Así lo demuestra el anuncio, por parte de nVidia, de que su próxima generación de procesadores gráficos estará optimizada para **"Hyper-Threading"**.

Para los expertos en aceleración 3D que siempre están buscando exprimir al máximo la capacidad de la tarjeta gráfica mediante **"overclocking"**, es imprescindible tener un buen sistema de disipación de calor, y en este capítulo, la nueva EK Argos ATI 9800 Pro Gold integra el espectacular conjunto de disipador más ventilador **GIANT II** de Thermaltake. Fabricado íntegramente en aluminio y con una gran superficie que cubre el chipset **9800 Pro** y los 256 MB de memoria DDR, unido a su tecnología **"Heatpipe"** para un funcionamiento silencioso del ventilador, esta tarjeta gráfica se convierte en un seguro a todo riesgo, incluso bajo las condiciones de uso más exigentes. Su precio es de 449 euros y tenéis más información en www.ekcomputer.com

Seguro que los aficionados a la simulación de vuelo tienen momentos de arrebato en los que más de una vez la palanca de vuelo se habrá despegado de la mesa y en ese momento el cable de conexión es todo un engorro. Si te ha ocurrido algo parecido, te recomendamos el **Sonytec Joystick Challenger JT 250**, porque su sistema inalámbrico otorga la libertad de movimientos necesaria cuando en pleno fragor aéreo las ventosas no han aguantado más y la base está suelta. Dispone de **7 botones** programables y de **acelerador rotatorio**. Se conecta vía USB y su precio es de 42,40 euros.

Si tienes una tarjeta de sonido Audigy, te recomendamos que actualices los controladores a la nueva versión 030417, porque entre otras mejoras, aumentan el rendimiento en torno a un 15% en juegos con **EAX Advanced HD**, como **«Enter the Matrix»**. Además, se duplican las voces simultáneas que se aceleran en 3D, pasando de 32 a 64 voces. Puedes descargar esta actualización en es.europe.creative.com



Estrenos DVD

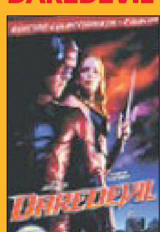
60 SEGUNDOS



Los guionistas no "se comieron el tarro" trabajando en "60 Segundos" (ladrón de coches rehabilitado que es obligado a delinquir por unos gansters para salvar a su hermano pequeño), pero la película tiene otros alicientes. El primero son los "protas": la chica guapa de turno se llama Angelina Jolie, y el chico-héroe responde por Nicolas Cage. El segundo es la acción trepidante, la velocidad y los robos de coches –medio centenar en una sola noche–.

Los extras de la versión en DVD de este largometraje, lógicamente, hacen especial hincapié en cómo se rodaron las persecuciones automovilísticas o el trabajo de los especialistas. El contenido se completa con elementos más convencionales (vídeo musical, trailer, entrevista al director…).

DAREDEVIL



Abogado de día –Matt Murdock–, super héroe de noche –Daredevil–, a todas horas azote de criminales y… tan ciego como ciega cree que es la justicia. No hay malo que se resista a los super poderes de este invidente que ya quisiera tener en nómina la ONCE. Los seguidores del cómic se lo pasaron en grande con la versión cinematográfica de "Daredevil", y con la versión en DVD podrán seguir profundizando en las peculiaridades de este defensor de la ley.

Hay un disco entero con extras en la edición especial de "Daredevil". Quizás, el más espectacular sea el titulado "Más allá del infierno: haciendo Daredevil", con diversas escenas filmadas desde diferentes ángulos; a añadir a menús ocultos, trailers de la película, "cómo se hizo", vídeos musicales…

LA MOMIA



Cómo construir la momia perfecta, escenas eliminadas, espectaculares efectos especiales, todo tipo de fotografías, material para jugar, curiosidades varias sobre Egipto y el mundo de los farones, storyboards… La edición especial en DVD de "La Momia" incluye extras de sobra para que alucine el fan de la antigua civilización creada en torno al Nilo, de la nigromancia y el esoterismo o, simplemente, de la magia de los efectos especiales. Otros preferirán, únicamente, divertirse con una película de maldiciones y acción, como las de antes, pero con efectos especiales de hoy. Para ellos será suficiente con sentarse en el sillón con la bolsa de palomitas, enchufar el DVD, relajarse y… tener hora y media libre para contemplar una historia que pone los pelos de punta.

Imágenes que valen mil palabras



Junto a unas buenas prestaciones, como cámara digital, este modelo dispone de funciones de cámara web. Su sensor de 2.1 megapíxeles y sus 16 MB de memoria permiten capturar imágenes de alta resolución o 76 segundos de vídeo. Tiene salida para ver las imágenes en una TV.

Creative PcCam 880
▶Precio: **149 euros** *(24.791 Ptas.)*
▶Más información: **Creative**
▶***es.europe.creative.com***

Jugando a la par

Si estás enganchado al emulador MAME –que lleva los juegos de recreativas de los 80 al PC– y quieres jugar con un amigo, aquí tienes el mando ideal, pues duplica la cantidad de palancas y botones para ofrecer una versatilidad total a la hora de recordar los viejos tiempos.

X-Gaming
▶Precio: **165 euros** *(27.453 Ptas.)*
▶Más información: **Smallisbig**
▶***www.smallisbig.com***

Graba como un profesional

Con este módulo externo, que se conecta vía USB, puedes convertir tu PC en un estudio de grabación dotado de una completa conectividad tanto en audio digital como en analógico, incluyendo una toma de "phono" para grabar discos LP.

Terratec Phase 26 USB
▶Precio: **299 euros** *(49.749 Ptas.)*
▶Más información: **Terratec.**
▶***www.terratec.net***



"Home Cinema" sin complicaciones



Un completo equipo de sonido 5.1 que desarrolla 190W de potencia reales, repartidos en los 18W de cada satélite y los 100W del subwoofer. Dispone de mando a distancia y tiene entradas analógicas y digitales para la conexión a la tarjeta de sonido o el reproductor DVD-Vídeo.

Woxter Digital Cube SCD500
▶Precio: **279 euros** *(46.421 Ptas.)*
▶Más información: **Plus Multimedia.**
Tel: 91 301 26 69
▶***www.plusmultimedia.com***

Trazando curvas

Genius nos propone su tercera generación en conjuntos de volante y pedales. En esta ocasión se ha mejorado notablemente la sensibilidad y resistencia de todos los potenciómetros, de forma que la conducción es mucho más directa y las maniobras de contravolante son más efectivas.

Genius Speed Wheel 3

▶Precio: **110 euros** *(18.302 Ptas.)*
▶Más información: **Genius**
▶***www.genius-kye.com***





Grabación multimedia

Una grabadora DVD+RW que incorpora la fiable tecnología de grabación de Philips y soluciones propias de Benq, como la tecnología "Tilt", que controla en todo momento la intensidad del láser de grabación. Soporta discos DVD+R y DVD+RW con una capacidad de 4.7 Gb.

Benq DW400A

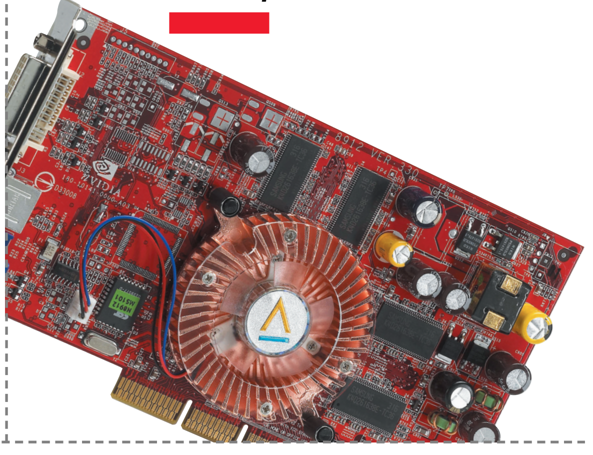
▶Precio: **230 euros** *(38.268 Ptas.)*
▶Más información: **Benq. Tel: 93 556 08 00**
▶***www.benq.es***

Entra en la nueva generación 3D

Si los 600 euros del tope de la nueva gama GeForceFX se te va de presupuesto, la mejor opción es este modelo de Creative, que integra el procesador GeForceFX 5600 Ultra con 128 Mb. Sus prestaciones garantizan que no se le resistirá la configuración máxima de ningún juego. Soporta DirectX9.

Creative 3D blaster GeForceFX 5600 Ultra

▶Precio: **289 euros** *(48.085 Ptas.)*
▶Más información: **Creative**
▶***es.europe.creative.com/***



Fotografías de estudio

Pocos fotógrafos profesionales podrán decir que esta cámara digital no obtiene unas imágenes tan naturales como el revelado clásico, porque con nada menos que 5 megapíxeles de resolución y un objetivo con lentes de Carl Zeiss, las imágenes muestran un realismo visual que creíamos imposible con tecnología digital.

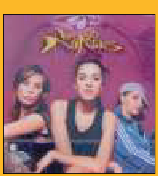
Sony Cybershot DSC-V1

▶Precio: **670 euros** *(111.478 Ptas.)*
▶Más información: **Sony**
▶***www.sony.es***



Panorama musical

LAS NIÑAS
OJÚ



El trío Las Niñas es uno de los muchos candidatos a conseguir que su canción sea la del verano gracias a la inestimable colaboración de unos cuantos censores de turno, a los que no les gusta oír en la televisión mensajes diferentes al socorrido "I love you" de turno. A ellos les ha salido el tiro por la culata y su prohibición ha otorgado una publicidad extra a Las Niñas. Las Niñas es un trío andaluz que con su "Ojú" ha roto las barreras del anonimato. Un poquito de rap, un poquito de ironía y toque modernito… y a hincharse a vender discos. Tienen salero, son guapas y no huelen a OT… Todos terminaremos alguna noche de este verano un poco "damnificados" tarareando las cosas del "Ojú". ¿Apuestas algo?

CHAMBAO
ENDORFINAS EN LA MENTE



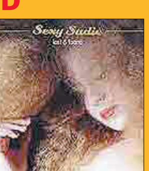
"Endorfinas en la mente" es, en realidad, el primer álbum en solitario de Chambao, aunque anteriormente ya haya participado de forma destacada en un doble disco con el que se promocionó la etiqueta de "flamenco chill". Ya sabes, voces flamencas unidas a toques electrónicos tranquilos para escuchar en una puesta de sol playera, a ser posible en Ibiza. Con este trabajo, el ahora convertido en trío andaluz, demuestra que es algo más que una etiqueta.

LOS DELINQÜENTES
ARQUITECTURA DEL AIRE EN LA CALLE



Con la docena de canciones de "Arquitectura del aire en la calle", el grupo Los Delinqüentes demuestra, por si a alguien la más pequeña duda, que es algo diferente. Los chicos son directos, contundentes, divertidos, sencillos y surrealistas. Los anteriores, no son adjetivos que abunden en la música española; aunque cualquiera pudiera preguntarse por la delirante mente capaz de grabar un disco que se hable de la banda del ratón, de Joaquín Carachapa o del rey del regaliz.

SEXY SADIE
"LOST & FOUND"



Grupo veterano de lo que no hace tanto tiempo se consideraba movimiento "indie" nacional. Sexy Sadie sigue en la brecha practicando rock and roll y cantando en inglés. Su último trabajo se titula "Lost & Found". Seguramente, el título tiene mucho que ver con el regreso a las raíces del cuarteto, al pop de guitarras intensas y al sudor de tocar en antros con el aliento del fan a pocos metros. Si no es así, tampoco importa, las canciones de "Lost & Found" son píldoras de pasión de efecto instantáneo.



Índice

DEMOS JUGABLES

ACTUALIZACIONES

ESPECIALES

UTILIDADES

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

En los CDs que acompañan a la revista encontrarás más de un Giga de información, con las mejores demos, actualizaciones, especiales y todo lo necesario para que, en lo referente a los juegos de PC, estés al día.

SKYZO
Tres fases del juego completo

La compañía Micronet, hasta ahora especializada en el ámbito del software educativo, ha abordado recientemente el de los videojuegos con este «Skyzo». Un título que, en muchos aspectos, nos recuerda juegos tan legendarios como «MasterMind». A través de esta demo, en la que se han incluido tres de las fases de la versión completa del juego, tendrás que estrujarte la cabeza al máximo para encontrar las soluciones a los problemas propuestos. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Inteligencia**
- Compañía: **Micronet**
- Distribuidor: **Micronet**
- Lanzamiento: **30/04/2003**
- Idioma del juego: **Castellano**
- Espacio: **150 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **180 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles**

INDYCAR SERIES
Entrenamientos y carrera

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Brain in a Jar**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **07/2003**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **145 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **130 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar** Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha** C: **Cambiar cámara**





La fórmula Indy es una de las modalidades de velocidad en circuito más legendarias y seguidas en el deporte del motor. A pesar de no contar con pilotos mundialmente conocidos, éstos gozan de una reconocida reputación dados los riesgos que se corren en carrera. Si quieres dar buena cuenta de ello, nada mejor que ponerte a los mandos de uno de estos fórmula 1. En la demo del CD podrás correr una prueba del campeonato oficial de fórmula Indy desarrollada en el circuito Americano de Texas, donde los peraltes de las curvas nos ayudarán a realizar la trazada sin apenas maniobrar. **Disco 2**

GHOST MASTER
Una misión demo

¿Consideras que los fantasmas no existen? Esta afirmación resulta un poco atrevida y osada si tenemos en cuenta la próxima aparición de este título para PC. «Ghost Master» es una de las últimas joyas de la factoría de Empire Interactive y promete grandes horas de entretenimiento gracias a su nada habitual sistema de juego. El juego traerá la memoria de más de uno, por su interfaz y su sistema de juego, a clásicos como «Dungeon Keeper» o la saga de «los Sims».
En la demo que os ofrecemos este mes, tendréis acceso a conocer los entresijos del juego a través de una misión en la que vuestro objetivo central será controlar la no-vida de vuestros personajes y "molestar" un tanto a los vivos que deambulan por la mansión en la que se desarrolla la acción. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Sick Puppies**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **15/09/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **143 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **157 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

THE GREAT ESCAPE

DEMO DEL MES Micromanía

Dos misiones demo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Aventura**
- Compañía: **SCI**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **07/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **120 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **291 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D: **Movimiento** Ratón: **Vistas** Botón izq.: **Golpear/Disparar** Espacio: **Agacharse**

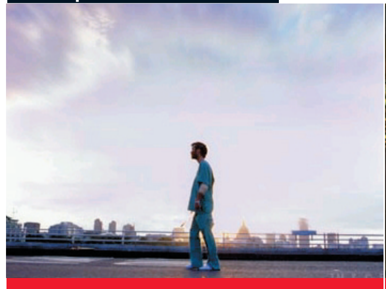






La acción de este título nos sitúa en plena Segunda Guerra Mundial, más concretamente en un campo de prisioneros denominado Stalag Luft III, de donde, con ayuda de nuestro sigilo y nuestra astucia, habremos de protagonizar una de las escapadas más sonadas del momento. La empresa no se presenta nada sencilla, dada la extremada vigilancia que el ejército ejerce sobre el campo de prisioneros. La demo pondrá a prueba tus nervios en dos misiones diferentes, con escenarios bien distintos pero con el mismo objetivo, que deberás cumplir para conseguir el éxito. Un título que nos traerá a la memoria a la saga «Tomb Raider», aunque todo aderezado con mayores dosis de sigilo y la necesidad de reflexionar cada uno de nuestros movimientos para no ser detectados por los guardias del campo de prisioneros alemán. **Disco 2**

Especiales



28 días despupés
Trailer de la película

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Terror**
- Compañía: **Fox Film Corporation**
- Distribuidor: **Fox Film Corporation**
- Lanzamiento: **18/07/2003**
- Idioma: **Castellano**

Llega una de las películas de terror que mayor interés han suscitado en la presente temporada. El director de títulos tan célebres como "Trainspotting" y "La Playa", recrea una auténtica pesadilla con esta película. Por el momento os podemos mostrar un pequeño adelanto de lo que podéis ver a la gran pantalla el 18 de julio... **Disco 1**



La invasión de los insectos
MOD para «Impossible Creatures»

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Relic Entertainment**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **20/06/2002**
- Idioma: **Inglés**

Este mod, reconocido oficialmente por Microsoft, incluye nada menos que quince nuevas criaturas, además de nuevas habilidades y nuevos mapas multijugador. Si no quieres que la evolución se detenga en tu PC, ponte manos a la obra con este mod. **Disco 2**



Rainbow Six: Raven Shield
Mapa multijugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Táctica**
- Compañía: **Red Storm Entertainment**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **15/02/2003**
- Idioma: **Inglés**

La saga exitosa «Rainbow Six» sigue dando que hablar, especialmente de la mano de uno de los títulos más aclamados de la serie, «Raven Shield». Este mes os ofrecemos un nuevo mapa multijugador de este juego, que recrea el asalto a un hangar, tomado por los terroristas. **Disco 2**



I.G.I. 2: Covert Strike
Mapa y editor

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Innerloop**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **24/02/2003**
- Idioma: **Inglés**

Area27 es el nombre que recibe el nuevo mapa multijugador para «I.G.I. 2: Covert Strike», que os ofrecemos este mes en nuestro cd. Nuevamente, I.G.I. tendrá que hacer lo imposible para evitar el atentado contra un sofisticado laboratorio, que los malos pretenden destruir colocando una bomba. **Disco 2**

FIRE DEPARTMENT
Dos misiones demo

De entre las muchas cosas que ya hemos visto en el mundo de los videojuegos, sorprende en cierta medida encontrar un juego en el que los protagonistas son un contingente de bomberos que seguirán tus órdenes en la lucha contra el fuego, un mal que por desgracia nos acecha especialmente en estas fechas. En la demo que os ofrecemos en el CD podréis disfrutar de una misión en la que tendréis que apagar un fuego abrasador en una fábrica de gas. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Montecristo**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **15/06/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **120 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **276 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

ENIGMA: RISING TIDE
Dos misiones demo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Estrategia**
- Compañía: **Tesseraction Games**
- Distribuidor: **Puntosoft**
- Lanzamiento: **25/08/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **109 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **115 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: Todos los controles disponibles.



Uno de los títulos que más está sorprendiendo desde sus inicios, es este magnífico simulador de batallas navales, en donde un Corvette o un submarino son los principales protagonistas de la lucha, y por supuesto, tú, que como máximo responsable de los destinos de estas máquinas de guerra, habrás de guiarlos hacia la victoria final. Aunque el juego está principalmente dirigido al modo multijugador y su universo persistente, la demo permite jugar dos misiones individuales, una de ellas a bordo del corvette y otra a los mandos del submarino. En ambas, deberás defenderte de los ataques de los aviones y barcos enemigos, al mismo tiempo que haces diana en las fragatas que con intentan hundirte. ¡Cuidado con el manejo del submarino!. No es ni mucho menos tarea sencilla, un mal cálculo de profundidad puede acabar muy mal. **Disco 2**

CYCLING MANAGER 3
Una etapa de montaña

Ahora tienes la oportunidad de demostrar que eres todo un mánager de este deporte, poniéndote a los mandos del equipo que te ofrecemos en la demo, el CSC, que cuenta en sus filas con ciclistas de la talla de Hamilton, Hoffman o Sastre. Tendrás que desarrollar una acertada estrategia de equipo para ganar. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Manager Deportivo**
- Compañía: **Cyanide Studios**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **15/06/2003**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **89 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **251 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 7.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

PRO RACE DRIVER
Demo multijugador

Hace apenas unos meses que os mostrábamos las maneras que apuntaba «PRO Race Driver», continuación más o menos oficiosa de la saga «TOCA» de Codemasters. Aquella demo para un jugador se ve ahora apoyada por una nueva demo orientada exclusivamente el modo multijugador, en el que a través de Internet, podremos competir contra otros jugadores de todas partes del mundo. Una de las cosas que más llama la atención de esta demo es el poco o inexistente lag que sufriremos, a pesar de haberla probado con una conexión de las consideradas hoy en día lentas. Una vez accedas al servidor del juego, habrás de escoger un equipo al que unirte, y procederás a correr en un mini campeonato al mejor de cuatro carreras, cada una de ellas con cinco vueltas al circuito. La posición que consigas sumará unos puntos que, a lo largo de las cuatro carreras, marcarán tu posición final. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **28/03/2003**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **164 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **297 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1b**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar**
- Cursos izq./dcha.: **Izquierda/derecha**
- C: **Cambiar cámara**

Actualizaciones

Tomb Raider: El Ángel de la...
Actualización a la versión 42.
Esta actualización resuelve los problemas que ocasionaban el cuelgue del equipo al intentar saltar una animación o al cargar determinados niveles. Además se ha añadido una nueva arma, la escopeta de cañón recortado.

Age of Mythology
Actualización a la versión 1.06.
Este archivo evita que se puedan usar algunos de los trucos descubiertos hasta ahora, mejora la comunicación mediante la IP en las partidas multijugador y solventa los problemas detectados en el editor de escenarios.

Hearts of Iron
Actualización a la versión 1.05.
Con esta actualización se ha prometido corregir los errores encontrados durante el juego, además de mejorar la estabilidad del programa en general.

Rainbow Six: Raven Shield
Actualización a la versión 1.3.
Esta actualización optimiza al máximo el juego de cara a ofrecer un mejor rendimiento en los ordenadores, además de corregir diversos errores.

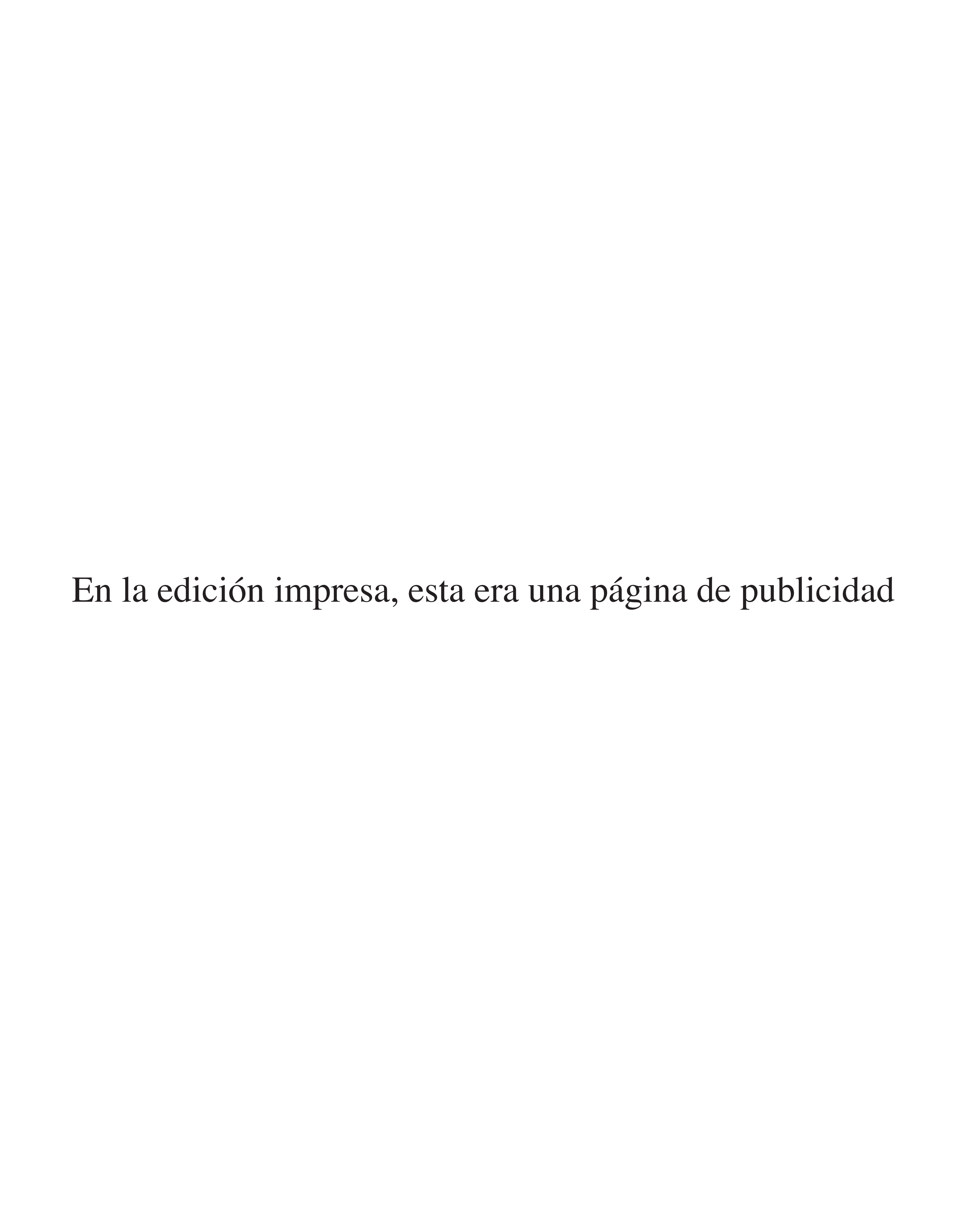
FIFA 2003
Actualización a la versión 1.6.
Esta actualización centra su paquete de mejoras en torno al Creation Center del juego, que presentará ahora muchas más posibilidades que antes.

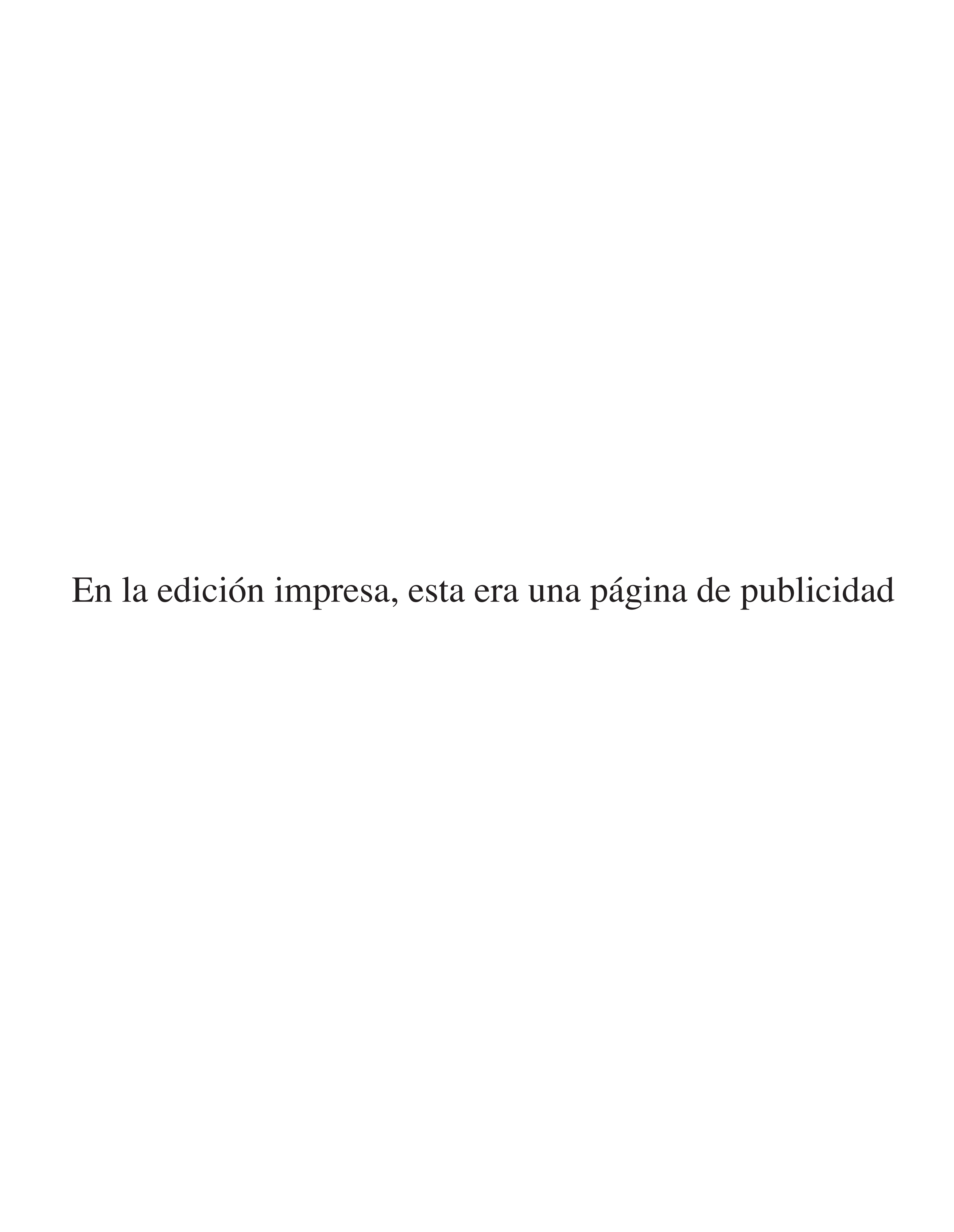
Rise of Nations
Actualización a la versión 1.02.
Evita el uso de trucos para pasar el juego con holgura. Igualmente se ha mejorado la interfaz de juego a través de Gamespy y el sistema de auto actualización.

Devastation
Actualización a la versión 3.81.
Las mejoras de este archivo se centran principalmente en el sonido con la incorporación de nuevos efectos para las armas disponibles. Igualmente se ha mejorado la estabilidad en las partidas multijugador.

Starsky & Hutch
Actualización a la versión 1.32.
Los desarrolladores no han ofrecido la lista de mejoras, aunque consideran necesaria su instalación para obtener mejores resultados en el juego.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad